GAME SOFTWARE

电子游戏软件

2008年1月下
定价9.80元

「全新连载」小岛秀夫的视点「极限研究」真三国无双5





附送
GT赛车5 珍藏海报

「新作特报」
GT赛车5序章/战斧 野兽骑士
神秘海域 黄金国的秘宝
罪恶工具2/王女联盟

「彻底攻略」
勇者斗恶龙4
雷顿教授与恶魔之箱
战国BASARA2英雄外传
灵魂能力 传奇



DVD
70分钟满载

PS3年度大作「神秘海域」精彩体验
「真·三国无双」系列激情回顾
「最新次世代游戏」火线点评

特别策划三连发！眞·風神制作
超级宫本茂银河
「咆哮百年的长剑」年度战略佳作《百年战争》深度解析
「游戏周边特搜队!」年度最热周边大荐介！小编最爱大暴光！

ISSN 1006-5032



电子游戏软件 GAME SOFTWARE

2008年01月下
旬刊
创刊时间1994年
定价9.8元

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

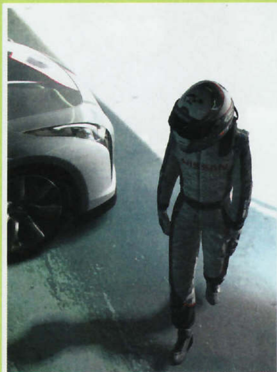
本刊声明

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先);2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜
■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜 ■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/乔沛/刘浩 ■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

封面主题「GT赛车5 序章」





超级「宫本茂」银河

之所以说《银河》是集马里奥系列大成的作品，原因在于这次的 MARIO除了画面是3D的之外，平台跳跃+卷轴过关+重力球体。还融合了以前马里奥的精髓再加上创意十足的球形地图重力系统，无论是哪个马里奥的爱好者都会对《银河》产生非常大的兴趣。在《银河》中，Remote手柄的各种有趣功能都得到了充分地发挥，玩家只要晃动手中的手柄就可以控制马里奥自如的行动，而且还可以用手柄投掷道具进行攻击。所有这一切都在预示着，新的马里奥革命已经开始了！

□文责/龙马

宫本茂 *Miyamoto*

近几年，随着年纪的增长，宫本茂大师已经将工作重点逐渐转向了监制，即便如此，他特有的灵感和丰富的创造力依然影响着他的作品。还没有哪一个制作人，能够缔造如此多的经典，为玩家带来如此多的欢乐。

"我的游戏理念就是倡导愉快的游戏，所以在我的作品里，并非是以华丽的画面吸引玩家，我看中的更多的是游戏性，即让人愉快地进行游戏。"
——宫本茂

时隔多年之后，马里奥银河再度袭来！

宫本茂畅谈《银河》



兴奋，惊喜，刺激！《马里奥银河》发售！

——恭喜《超级马里奥银河》（以下简称“银河”）顺利发售！！

宫本■非常感谢！对了，今天的话题是关于马里奥银河的啊，最近我一直都在说《Wii Fit》，差一点就搞混了。（笑）

大家（笑）

——当然最后也会请教宫本先生关于《Wii Fit》的事情的……言归正传，《银河》真是太好玩了啊！！我现在收集到了差不多有90颗星星左右吧。

宫本■是么，那已经很厉害了啊。90颗的话跟我的水平差不多啊。开发游戏的时候我也一直在反复地玩来着，但是由于游戏存档在中途被变来变去，导致游戏超时，虽然自己很努力可还是没有取得全部的星星。结果我还问我们的制作人员：“剩下的星星真的能够取到吧？”（笑）

大家（笑）

宫本■但是剩下的星星我也都通过其他的方法取到了啊。（笑）

——（笑）从发售到现在您的心态如何？

宫本■很紧张啊。最近的市场如果你要不一直关注的话真不知道会是什么结果。

——现在Wii和DS已很好地拓展了新游戏玩家的范围，所以肯定还会有更多的玩家关注这款游戏吧。

宫本■是的。迄今为止《马里奥》的口碑一直都很好，但并不能说是扩增出来的玩家肯定会去玩它，反过来讲，新增加的玩家群中也许没有人玩《马里奥》的游戏也说不定。现今的玩家层虽然可以用数字去进行统计，但是实际每个玩家都是有他自己的想法的，比如对于一直都有在玩游戏的玩家来说，这次的《银河》也许会显得有点简单……所以我对玩家是否能够接受这次的马里奥还是很紧张的。

——这次宫本先生被媒体誉为了“游戏理念的设计者”，那您在游戏的实际开发过程中是处在怎样的位置呢？

宫本■我在进行与游戏相关的工作时，对于需要我深入监督的游戏软件，我会直接指导开发人员如何去按照我的想法去做。或者有时也会像制作《赛尔达》时那样，虽然我是整体的管理，但反而会优先去工作现场直接一同参与开发工作。但对于这次的《银河》，我一方面属于需要深入介入的设计者，同时也会自由到现场进行创作，这可以说是与以往完全不同的创作方式。

并且这次的游戏有些内容也需要在东京进行创作，所以我也与之前合作过多年的小泉（观昇 本作的导演）对此次的3D游戏会遇到的困难进行了整体的把握。所以我自己对开发小组的能力还是很有信心的。但另外可能是我对马里奥有着多年的执念，有一些东西我还是会坚持让开发小组按照我的想法去做的（笑）。

对于广大玩家来说可能时常会看到海外媒体进行“你认为《马里奥128》怎么样？”的采访。所以我如果不在此说明的话，可能玩家一直会有这个疑问的吧（笑）。长久以来许多人进行辛勤试验获得的宝贵经验，我们的开发组都会继承与吸收。所以这次《马里奥128》就是在此基础上得出的产物。



结缘Remote！新的马里奥

——本次的《银河》被誉为“最像游戏的游戏”，可以说是Wii最初开发的游戏之一，不知道您对“用Wii来制作马里奥”是怎么认识的？

宫本■（思考）其实是没什么意识的。由于是在制作《Wii Sports》和《Wii Fit》的过程中开发的《银河》，所以当时只是单纯地想做“下一个新的马里奥”。我当时一直在考虑《黎明公主》中的弓箭要用Wii来如何操作，所以涉及到《银河》的想法其实还是很少的……也许就是这样。

——原来如此。但是《银河》设计成要使用Remote遥控器进行操作，是否是试行时的错误呢？

宫本■这个是最开始的时候的事啊。因为梦想在一点点膨胀，大家都想试一些新的东西。例如当初设计游戏时就想过是否可以使用控制器进行更多动作的控制等。

——冲浪和滚球等特殊操作也是在当时诞生的吧。

宫本■是啊。那是东京开发小组活跃地进行实验，然后在许多好的提案中选取出来的。

——虽然与操作没有太大关系，但是声音会从Wii Remote控制器中传出来的设计，真是提高了游戏的临场感啊。

宫本■我认为手上的扩音器也应该算是震动机能的一部分。作为输入反馈机能的一部分，本次声音作为主体然后再加上震动可以大大加强玩家游戏的代入感。例如得到星星碎片的时候它会飞向马里奥，这时手柄就会发出声音，怎样让这个声音不会影响到玩家在游戏中的整体感觉，我们还是进行了很长时间的研究的。

——如果声音过大的话，也许会让人吓一跳也说不定。

宫本■是的啊。如果像《黎明公主》中遇到米多娜时那样，如果突然从手中传来“哦呵呵”的笑声的话，希望《马里奥》中不会出现这种对心脏健康不利的要素。（笑）



制作只要使用马里奥奔跑就能感到快乐的游戏

——最初就是要将游戏的地形设计成为球状的吗？

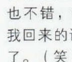
宫本■嗯。我个人从一开始就想要做成球状的地形了。但大家都对这种想法还是有些将信将疑，在一起充分的讨论后终于达成了“做成球形”的共识。正是因为有了最初的“场景的设定是最重要的”和“游戏的核心采用球状地形”等想法才能够在很坚实的基础上开发游戏内容的，并且从现在的结果来看，当时的决策还是很成功的，作出来的游戏也很有趣。但是，作为原理的“如果能够采用球状地形就一定要采用”与“游戏是否能够有趣”却不是一回事。如果作为核心的东西没有进行变革而只是过去的翻版的话，即使游戏做好了也只是过去曾经有过的东西罢了。

DS上的《赛尔达》（幻影沙漏）的成功原因就在于开发小组坚持作为游戏核心的新要素并坚持到了最后。《银河》也是这样，虽然有许多过往《马里奥》所积累的经验，但它还是创造出了“球形场景”还有“多变重力、可变重力”等过去没有的东西。作为游戏的核心也得到了很好的贯彻。例如漫画中经常出现“自己的投球反而打了自己屁股”的桥段吧（笑）。但这种貌似愚蠢可笑的想法其实正是游戏程序制作者最需要具备的。

——本次最为核心的球状地形与重力设定是否很好地传达给了大家了呢？

宫本■啊，这个比较难回答啊。2D的《马里奥》中的跳跃肯定是最有意思的部分了，遗憾的是在3D游戏中很难保证跳跃还能像2D游戏中那样有趣。对于我们来讲，这也是一个难题，最后在经过了很长时间的思索后，大家还是跳出了思想的束缚意识到了“马里奥光是奔跑起来也很有趣的啊。”所以这次的《马里奥》我们就力图做成一个更能体会奔跑乐趣的游戏。沿着这个方向进行开发，得出的就是球形场景和特有的镜头视角了。虽然本作镜头被设计得有些高，但跟游戏画面还是很配的，当然我们也会让玩家体会到跳跃的乐趣的，玩家只要能够适应的话就应该会理解我们的用心了，因为在游戏中马里奥除了跳跃还具备了旋转攻击等更多种类的活动方式，结果证明镜头视角设定得相对高一点，整体上来看还是与游戏非常搭配的。如果玩家不实际进行游戏的话，是很难体会其中的乐趣的……当然作为看到这篇采访的读者们肯定是不会有问题的啦（笑）。

——没有问题（笑）。



宫本先生，一开始是只身赴任？！

——先前说到了您也有在东京进行游戏开发，毕竟离京都很远，各方面都很吃不消吧？

宫本■“真够你受的吧?”大家见到我后好像都这么说。清水（隆雄 本作的制作人之一）还说：“要不要在东京租间公寓啊？”我只能自我解嘲说：“啊，没想到这把年纪了我竟然还要单身赴任啊……”（笑）

大家（笑）

宫本■但我在京都的工作一般都是日常工作，偶尔去东京赴任帮助开发下游戏也不错，但是如果不让我回来的话那可就不行了。（笑）开玩笑的，哈哈。其实我已经去过很多次东京了，因为有些问题光在京都的话是无法解决的。本次的一部分开发工作基本是完全由东京的开发团队负责的，某种意义上说我虽然是游戏的总导演，但是有些方面我是不用去操心的。另外，现今的通讯也是很发达的，即使两地的联协出现了





问题，通过电视会议等方式也马上就可以解决。

——像是在两个场所创造出同样的环境，然后共享游戏画面后一起进行商讨开发的样子啊。

宫本■是这样的。只需要按下开关就能够将画面反映到电脑显示器上了。这样的话，不能够传达给对方的只有这边的空气而已了吧。几乎所有的信息都能够进行共享，所以就连“那么咱们就来讨论1个小时吧！”这样的事也能够轻易进行了。

——现在通过电子邮件就可以进行游戏开发方面的商讨了，感觉科技进步了，开发应该也比以前容易了吧。

宫本■虽然是这样的，但是有时候也需要频繁地去东京才能保证游戏开发顺利的进行啊。确实像电子邮件这种东西好像从《口袋妖怪》的时代开始就已经在使用了。当时石原（恒和 口袋妖怪公司社长）还说“如果不使用邮件的话，无法与东京进行联协开发啊。”

——从东京发送的数据能够在次日就到达京都么？

宫本■不，其实在发送之后京都的开发小组马上就可以接收到的，所以现在无论是在世界的什么地方都是没问题的。技术的进步确实带给我们很多新的东西啊。

开发中的感觉……包含对E3的期待！

——开发中有时候有没有过“这个游戏能行”的这种感觉？

宫本■说实话在《银河》的开发之初，大家多少有些不太确定的感觉，但是在去年的E3（世界最大的游戏展览）开始后，我们就这个游戏有了相对真切的感受了。我自己决定将游戏在去年的E3上进行展出也是在去年的12月份左右的事情。当时想如果展出顺利的话基本就没有太大问题了。但是在此之前，我对马里奥还是怀着很深的梦想并且认为只要是马里奥的话就不会有失败的。甚至一度认为作为购买游戏的用户也会想“为什么不卖给我们呢？”（笑）这种过分自信的想法的。但是在经历了这么多代的马里奥之后，如果游戏不用提高难度，但还能够再激起大家的挑战欲望的话，那马里奥可是过于神奇了。只是吸取金币和踩踏敌人的马里奥好像就太无聊了吧。

大家——（笑）

宫本■“什么也不用想，只要一头冲下就可以打爆机？”（笑）“只要晃动遥控手柄，马里奥就能无限旋转攻击，或将旋转攻击设定成为特别强的攻击手段，这样的游戏会有意思吗？”作为游戏开发者的我们经常就这样的问题展开议论。另外，球状地形在游戏整体上占有多大的量的问题也会被我们反复考虑。最后得到大家的一致认可并进行了总结，之后的游戏形态就是展现在玩家眼前的版本的《银河》了。所以包括各位开发者在内，我们都对这个在E3上展出的《银河》抱有了“这个游戏能行”的想法呢。

为什么会这么讲，那是因为E3不仅会有评论人士和普通的媒体，连参与游戏流通人士们也会观看在试玩台前游戏的玩家的反映。正是因为现场的反映非常好，所以我们对也对自己作品的成功充满了信心。

享受新想法的乐趣最重要！

——为了能够保证大多数玩家能够轻松的享受到游戏的乐趣，在游戏难易度的掌握上还是很重要的。不知道在难易度的设定方面是否遇到过困难呢？

宫本■当然，一开始我们就意识到难易度对游戏是很重要的。例如开发人员会各自将10颗星星配置到各个版面中去，在设置完6颗星星后，他们会将第7颗星星设置到自己认为有些难度的地方去。这样的话游戏的地图就会越变越大，版面也会越来越难。特别是会导致他们好几次在同一个场景反复进行游戏，有时候甚至会将一开始设定的几颗星星取上100次左右呢。这样收集星星就会渐渐变得简单起来。因为是他自己设定的位置，并且5颗之前的星星差不多已经取了1000遍左右。但是对于玩家来说30颗星星也就取了30次左右吧。游戏制作者与玩家的感觉不同就在这里。

——确实如此。就是在一点点调整这种感觉差异的基础上进行游戏开发的吧。

宫本■是的。例如库巴出现的那关，玩家应该在见到库巴之前游戏还是相当轻松愉快的吧？

——是啊。虽然有一定的紧张感，但还是很流畅的进行游戏并到达boss库巴那里的。

宫本■但是，实际一开始的难度设定是如同鬼级难度一般的呢。如果玩到那种难度的游戏，玩家可能都会说：“哎，本来还很想见到库巴的，但如果这么难的话根本见不到啊。”（笑）所以我们大胆地降低了游戏的难度，不是通过难度来让玩家反复挑战游戏，而是在场景中采用许多新鲜的好点子，使玩家能够轻松享受到游戏的乐趣，并且还会有在打倒库巴之后有想再次挑战的欲望。不管如何，库巴的关卡是玩家必须要经过的，所以我们希望玩家们能怀着一个轻松的心情去挑战它。

——打个比方，就像将黑洞适当缩小，将活动的控制盘变大等等。

宫本■是的，例如将控制盘的活动变得更加缓慢，另外游戏中也出现了一些需要控制马里奥飞快跑过的很窄的道路，我们也开玩笑说要将它改为原来的4倍宽来着（笑）。最终我们还是很好地控制了游戏的难易度，很高兴大家对其感到满意。

虽然超高难度也可能会带来游戏的乐趣，并且一些玩家反而喜欢那种反复挑战的乐趣。但是我还是认为游戏很轻松并且有趣才是主要的，这次我对游戏在轻松有趣方面所做的努力还是很有信心的，因为将游戏做得有趣些正是我想要做到的。

——原来如此。确实能够感觉到宫本先生对游戏作出的调整啊。

宫本■是的，在开发的最终盘时作为课题，大家需要重览一遍收集星星的过程（笑）。按顺序我也要再过一遍游戏，那个时候，大家可是都在我身后看着的，我就在这种被监视的状态下进行着游戏（笑）。有时候我会故意的失败……（好像想到了什么的样子）不是的，是有时太小看某些地方而失败的，很没面子啊（笑）！虽然我也会跟大家说：“刚才是不小心啊”结果马上就又会在另外的地方掉下去死掉了（笑）。结果搞得开发员还很担心地问我：“会不会觉得没意思啊？”我没办法，就只能小声地告诉他们说：“……不，还是很有趣的啊。但稍微设计得有点过分呐。”

大家——（笑）

宫本■大家就是这样检查完游戏后，第二天会再出一份修正版，然后最后再玩一遍，如果整体通过并没有问题的话就会将游戏最终成形，并将开发的信息与其他部门共有化。

——关于游戏的难易度方面，这次的游戏场景的构成从整体上看很清晰易懂，给人一种很容易就能玩通的印象啊。

宫本■是么？你能这么想我很开心啊。清晰易懂的场景设计应该是与我平时的居住环境有关吧（笑）。由于我一直是住在（道路有如棋盘一般规整的）京都的，所以如果不能对事物的位置关系做到心中有数的话，总会觉得有些不安。比如上面有惑星好，还是下面有惑星好，能否从侧面看到相邻的惑星等等，我总是会拘泥于自己这种关于位置的想法。所以这次《银河》也是将位置关系做的尽量一目了然。

生命与平衡，宇宙原来不是那么黑暗也可以！

——反过来讲玩家的生命变成了3个，确实增加了游戏的紧张感啊。

宫本■虽然对游戏关卡上进行了一定程度的简单化设计，但是如果没有紧迫感毕竟还是不行的。所以我们将回复金币进行了减少，并且如果玩家不尽可能的踩踏攻击敌人的话也无法得到加血的道具。开发成员认为一直以来都是我来决定生命的个数，如果他们擅自做改变的话可能会使我发怒。所以我就说了：“3个也行啊。”（笑）

——这样一来，不仅要考虑到游戏难易度，还要保持与生命数的平衡的话，在制作游戏关卡的时候会很吃力吧？

宫本■不，实际并没有出现太困难的情况。关卡的制作无论怎样都不是一件容易的事情，与之相比难易度与游戏的平衡其实并不算是特别难的，本次游戏将很多惑星融合进了一个关卡之中，如果是玩家希望能够再增加一些场景的话，我们只要再增加一些惑星场景就可以了，或者如果玩家觉得场景过于拖沓，我们也会适当进行删减。虽然说是宇宙，但是随着游戏的进行宇宙也渐渐地变得不像宇宙

了（笑）。

大家——（笑）

宫本■啊，我有的时候甚至会想："这个不就是普通的天空么？"（笑）

——但是反倒觉得这很符合马里奥的风格啊。

宫本■是啊，当初要设定出宇宙的感觉来，所以出现了很多黑暗惑星的场景，但感觉有些不妥。我们觉得虽然游戏是以宇宙为背景，但是并没有必要一定要将背景设计成为一片黑暗的样子。因此我们就考虑"试试做成蓝天的样子。"结果大家也都说："还是这样才有马里奥的味道啊！"（笑）我们就是这样将场景的问题解决了。

——这样简直就像是小孩子妄想的宇宙那样毫无根据啊……

宫本■没关系啦，反正又没有人见过真正的宇宙是什么样子的。

大家——（爆笑）



辅助游戏……只要有趣就是最好的

——辅助游戏的设定真是很有意思啊！

宫本■你能这么想我感到很高兴啊。在此之前我们也进行过很多次2人游戏的测试，要想让2个玩家能够对等的进行游戏，并且在单人游戏中加入2人游戏的要素还是很困难的，很难协调好这的关系。2个人进行游戏，打个比方就像是父亲与儿子玩接球游戏那样，父亲肯定不会全力投球的对吧，但是我们也会想"如果不认真全力投球的话，接球游戏玩着还有意思吗？"正是基于这样的想法，我们在设计游戏的时候认为即使不是认真胜负的2人游戏也会是很有趣的，所以就这么做出来了。

——啊，原来如此！

宫本■是的，玩家们如果也能意识到这一点其实是很重要的啊。如果大家玩惯了对战游戏，可能会不习惯这种不对等的游戏方式，但是，如果和你一起玩游戏的人是您的恋人或者母亲的话，那可能就没有必要一定要对等了吧。毕竟一起快乐的游戏才是最重要的啊。



马里奥在银河之后该何去何从？

——请允许我可以直接了当地问一下……《银河》能否称作为3D游戏的完成形态呢？

宫本■（考虑）确实还有需要持续改良的地方，虽然现在并没有认为它是3D游戏的完成形态的想法，但是球形这个要素可能已经被定义为3D游戏的基本要素这一点还是有点令人头疼的。为什么这么说是因为，如果是球形的话，既可以做小场景也可以做大场景，或者扩得更大的话，就会成为《赛尔达》那样的场景，如果将镜头放平的话，又会成为《New超级马里奥》那样的2D游戏。

——下次的马里奥会是做成什么样的呢，真是无法想像……

宫本■结束3D做2D的怎么样？

——真的吗！？

宫本■除此以外现在虽然还没有其他的想法……但还是不能就这么说死好啊（笑）。并且也许下次会发现什么新的东西也说不定。

——是这样的吗！？

宫本■嗯，剩下的就看玩家用户会支持我到什么程度了。《马里奥64》开创了3D游戏的乐趣，《银河》又将这种乐趣发扬光大了，但是不管怎么说，它们都是与以前2D的《超级马里奥》与《超级马里奥世界》是分不开的。

——最后请您对《银河》的玩家们说两句话吧。

宫本■各位玩家们，我其实希望你们能够按照自己喜欢的方式进行游戏，这样才能够体会到《银河》的真正乐趣。但是作为游戏制作人的我来讲，还是希望大家每天都能抽出一点时间玩一玩《银河》，一天只要能够取得一颗星星，其实也是很有趣的啊。大家平时也许会很忙，但我希望大家即使在打倒了库巴之后也还能够继续玩下去来提高自己的水平，并在取得了120颗星星后更加喜欢《银河》。说到游戏，其实每个人都可以变得很强，但那不是游戏水平的强与不强，而是在于是否有一颗积极向上的心才是真正的强。这次的《银河》可没有做成像挑战奥林匹克运动会那样的难度，而是一个可以轻松愉快地通关的游戏，希望大家一定要快乐地玩到最后。

——非常感谢宫本先生的发言！



11月1日发售日

Games Maya，紧密的24小时!!

就连游戏业界人士也会光顾的著名游戏店，"Games Maya"的连续采访！为大家展示发售当日的盛况！在大洋彼岸的我们，也借此机会感受一下让马里奥节日的美好感觉吧。

AM 11：00 开店



11月1日11时，多云间小雨。终于开店了！等待了许久的顾客们终于马上就能够买到《银河》了！柜台上的马里奥小金人正在微笑着等待玩家们的到来！好期待啊！

AM 11：01 遭遇



欢迎光临！马上就出现了第一个买到《银河》的幸运儿，购买人群中有外国人士！马里奥真不愧具有世界范围的影响力！到底能够达到怎样的热销程度呢？拭目以待！

PM 16：00 混杂



到了下午，学校放学的学生和公司下班的职员也陆续来光顾了……秩序渐渐变得混杂起来，同时游戏软件也一股脑儿地流到了玩家的手中。



PM 23：00 关店

日落之后进入了大人们的时间，为了给儿子购买游戏的父亲们和刚刚加班下班的工薪阶层们也都来光顾了。经历了一天热闹的游戏发售后，游戏店也静静地关上了大门……

《银河》发售日的小调查

●购买者的性别比例：男性占80%，女性占20%，虽然很多女性也表示自己非常喜欢马里奥，但还是以男性占绝大多数。尽管如此，五分之一的女性拥趸大概也是玩家所意料之外的。

●购买者年龄比例：10岁的玩家占6%，20岁的占47%，30岁的占32%，40岁的占15%，看来20~30岁的玩家群是《银河》的主要购买者，任天堂的用户群确实很广啊！

●第一次玩《马里奥》，是系列哪一作：FC版《马里奥兄弟》占42%，《超级马里奥》占30%，《超级马里奥3》占7%……初代《马里奥兄弟》居然占了第一位！看来玩家对带给自己美好回忆的作品还是很有感情的，选择它的很多都是为孩子挑选游戏的父母吧！

●最后一次玩《马里奥》，是系列哪一作：NDS版《新超级马里奥》占48%，GC版《阳光马里奥》占12%，N64版《超级马里奥64》占9%……NDS版《新超级马里奥》占有压倒性比例！看来马里奥更适合拿在手里，随时随地玩！但是这次的热销场面似乎将改变这一观点。



接下来，请倾听制作人们对于马里奥的美妙记忆，以及银河中的秘密！



让我们听一听顶尖制作人与马里奥之间的故事吧!

我的原点就是马里奥!

1.关于马里奥的回忆
2.如果你做马里奥……
3.论今后的抱负

作为人气游戏角色的马里奥几乎人人皆知，这次我们就请游戏业界的精英们谈谈他们是何时与马里奥相遇，并且受到了它何种影响。接下来就请这些王牌制作人们开始发言!



KOMAMI 小岛 秀夫

《合金装备》系列以及使用电影手法创作高品质作品的KONAMI享誉世界的制作人。

●1我最喜欢的是FC版的《超级马里奥》。游戏推出时我还是学生，平时时间充裕，所以印象中当时我好像从早到晚都是在玩《超级马里奥》。虽然游戏只有“跳”和“跑”两种简单的操作，但非常棒的动作性还是给了我很深刻的印象，这与当时那些只是单纯得分的游戏完全不同，能让人感觉在一个幻想世界中冒险的样子。可以说如果当时我没有遇到这个游戏，也就不会有现在的我。

●2.宫本先生是我的老师，同时也是我的目标，我与他是完全不同个性的创作者。所以我会以我的手法进行游戏制作。我认为如果能将完全不同的游戏角色集合到一起进行一场“假象的胜负比赛”这种游戏想法是很有意思的。

●3.现在我的头脑中只有《合金装备4》。并不是为了我个人，而是为了Snake能继续生存下去。希望玩家能够再等待《合金4》出现。



Mist Walker 坂口 博信

创作过《FF》系列等历史名作的制作人，现在正在积极推广自己的《ASH》等新作。

●1.能使用秘技,能够在画面外奔跑的马里奥——正是这个游戏带给我的最深刻的印象。记得当初在看电影《黑客帝国》时感觉电影里的角色就好像马里奥超越了游戏的界限，具有在游戏之外的能力——神奇。游戏这种东西无论发生什么都没有什么不可思议的。所以正是马里奥给了我这种宽大的世界观，可以说是我人生中最具影响力的游戏之一。

●2.如果要是换成我来做的话，我会非常高兴的去做的。我会让玩家们参与游戏地图的设计来提高完成度，这样做出来的《马里奥》它的地图中一定会有各种稀奇古怪的设计。并且我还会给库巴设定更加不可思议的能力。

●3.我已经采用新游戏系统，面向2年后在开始开发游戏了，不管结果如何我都会尽力去做好它。在明确了自己的立场与创作手法之后，我一定要制作出能够称作新时代RPG的游戏的。



NBGI 吉积 信

著名RPG“传说”系列的总合制作人。今后预定也会推出DS版、Wii版的传说系列。

●1.我在大学生时代和FC一起购买的游戏就是《超级马里奥兄弟》，可以说我人生重大转折的出现也是与马里奥密不可分的。正是当时的《马里奥》以相当大的破坏力牵引了我的人生。时隔22年以后，我又有机会与5岁的儿子在DS上对战《New马里奥》，他好像很喜欢这个第一次玩的游戏，每天都要和我一起对战。马里奥能带给我这样的快乐，我很感谢他。

●2.像有迪斯尼角色出演的《王国之心》那样。我想做成有马里奥世界里的角色参加的新的“传说”系列游戏。

●3.当初我在家里看到电视中《银河》的广告时，我儿子的眼镜瞪得大大的。我知道自己又有机会了。



LEVEL 5 日野 晃博

《DQ IX》的开发担当，另外也在《雷顿教授》系列中作为企划、制作人活跃着。

●1.最初玩到的第一个有马里奥出场的游戏应该是《大金刚》，随后又玩了《马里奥兄弟》。

●2.制作游戏的话我应该会做成RPG类型的吧……但RPG类马里奥已经有了啊。另外我也不擅长动作游戏，如果真要做的话也许会把《马里奥》做成像《雷顿教授》那样的解谜游戏吧。

●3. 11月29号将要发售《雷顿教授与恶魔之箱》了，该作作为系列游戏的完成形态，我对它还是很有信心的，请大家也充满期待吧!



BANPRESTO 寺田 贵信

有着机器人的代名词之称的《机器人大战》系列的制作人，不仅喜欢机器人，也喜欢马里奥?

●1.最初玩的马里奥游戏是《马里奥兄弟》。当时对马里奥能够顶碎砖头的能力印象深刻，并且到现在也一直很喜欢游戏中的BGM。在《超级马里奥兄弟》之后，有一段时间都没有玩马里奥游戏，直到《马里奥赛车》发售的时候，我购买了主机和《超级马里奥64》并且连续完了12个小时，导致第二天上班迟到被上司骂。

●2.直接了当《超级马里奥大战》!不仅是马里奥，连任天堂的其他角色也全部登场的SLRPG，……怎么样（笑）

●3.最近工作很忙，等稍微闲下来想玩一玩《银河》。



SEGA 西山 彰则

SEGA的当家明星“索尼克”系列的作品担当。最近正在制作《索尼克大冒险》。

●1.说到马里奥，毕竟还是FC上那时候的《超级马里奥兄弟》给我印象最深啊!当初我还是个学生，并且家长不让玩游戏，所以每次只能在朋友家玩，后来自己终于买了FC，也开始玩了《赛尔达》和《DQ》，最后就走进了游戏界了……对我来说马里奥还是其他游戏所无法比拟的。

自己能够作为《索尼克》的开发者站在与马里奥同场竞技的地位上，真是有点无法让人相信。

●2.如果制作马里奥游戏的话……也许会做出一个名为《从另一个世界脱出的马里奥》的游戏，例如在现代的大街上出现马里奥家族会怎么样?并且更加充分的发掘马里奥等人物的角色性，还是非常值得期待的啊。

●3.为了让《索尼克》一直兴盛下去，我会努力做出更多、更好的“索尼克”来的!



SQUARE ENIX 时田 贵司

从《FF》系列初期就活跃在第一线，并且也参与了《半熟英雄》等游戏开发的制作人。现在任DS版的《FF IV》制作导演。

●1.最初的记忆是经常在小商店前玩的《大金刚》。其后的马里奥游戏又有了更多的发展，并且在《马里奥篮球3对3》许多角色的共同出演也给我很深的触动。

●2.要说我自己来做马里奥游戏的话，那当然是要各个时代的马里奥超越时空的界限进行集结!从婴儿的到老爷爷的马里奥，希望可以做出一个名为《马里奥历代记》的动作RPG，并能发挥Wii的机能使全家都能融入进来。如果大家想玩到这款游戏的话，一定要多给任天堂写信申请啊!

●3.挑战NDS机能界限的《最终幻想IV》就要于12月20日发售了!游戏的可玩性得到了大幅提升，并且此作可以称得上是我的原点的一部游戏，敬请大家期待吧!



Marvelous 和田 康宏

《牧场物语》系列的热爱任天堂的著名制作人。现在正在制作预定明年春天发售的《国王物语》。

●1.《马里奥》这个游戏系列，可以说是它“教会了我何为动作游戏”的一款游戏。我以前玩游戏不是很多，给我印象最为深刻的要数《超级马里奥兄弟2》了，但是这个游戏是真的很难，有些关卡对跳跃时机的掌握非常严格，我经常会反复挑战10次以上。几乎都有种想哭的感觉（笑）。再后来喜欢的是《马里奥64》，虽然之前也玩过了许多3D游戏，但它带给我的冲击却是之前的游戏无法比拟的。

●2.如果要让我用马里奥这个角色制作游戏的话，我会以家庭为题材做一个名为《马里奥家庭大冒险》的游戏，玩家可以化身为游戏角色融入到马里奥的世界中去，例如我就非常想与碧奇公主结婚，再带领10个孩子在世界中展开大冒险!……但是应该没有人会让我做吧（笑）。

●3.言归正传吧，要组成一个大家庭，这一直是我长久以来的梦想，期待将来能够实现!

你知道吗？这次的马里奥也是饱含奇思妙想的！

《银河》中的小秘密

你知道吗？关于《银河》的各种小知识。

虽然不知道也不会影响玩家游戏，但是如果知道的话会帮助玩家更深入地了解《银河》的世界，接下来就为大家介绍这些小知识。

Tycho和Rosetta的名字

本作故事的关键是星之子Tycho与观星者Rosetta。这个名字大家是不是多少有些印象呢？对了，在世界还没有出现望远镜的时代，曾经有一位用肉眼观察星星的天文学家。他的名字就叫Tycho Brahe。他留下过自己对1577年出现的彗星的观测记录，并且依据他发现的仙台星座的新锐星（通称Tycho星）证明了天动说。另外，2003年发射的欧洲彗星探测器的名字叫做“Rosetta”，从意为“重要的钥匙”的“Rosetta ston”中得来的名字。

也许Tycho和Rosetta的名字真的与上面的故事有些联系……仔细想一想“观星者”这个名称确实也是这样的！观看Rosetta画册时，也会想探究更深的内容了。

蘑菇城周围的地形

在N64的《超级马里奥64》中，玩家能够在3D化了的蘑菇城堡周围散步。《银河》中的城堡虽然被描绘得很美丽，但周围的地形还是与《马里奥64》时是一样的！并且本作是从蘑菇城堡下面的城镇开始游戏的，所以蘑菇城堡附近的样子也能够看清了。

星星的情报　马里奥的最大人数上限还是999～！

这个……应该没人会感到意外吧-_-!

久违的来袭!库巴军团

在这次游戏中，库巴军团会乘坐飞船袭击蘑菇城堡。这么说来，FC版《超级马里奥兄弟3》中的各个关卡boss里，也出现过库巴的飞船，同时这次《银河》的BGM也是整理了当时的音乐。所以在看过开场动画后，能够立刻联想起《马里奥3》的玩家应该不在少数吧。

另外，《马里奥3》的GBA重制版《超级马里奥冒险4》开场也出现飞船攻过来的画面。但当时乘坐的不是小库巴，受攻击的也不是蘑菇城堡。

蘑菇城周围的地形

开场库巴攻击时，玩家如果被石头击中是会费血的。不好好玩的话，会在见到碧奇公主之前挂掉!？

开场时的星星碎片

开场时星星碎片大量落下，但并不是无限的。如果收集完了的话，可以失误从来让它重新开始降落。

纵览整个天文台！

在出发地点稍稍下后方的地方可以纵览整个天文台整体。并且还有名称表示，如果迷路的话在这里进行确认吧！

各关卡能得到星屑最多是999！

如果故意反复失误重来，在1关之内最多可以收集到999个碎片。玩家一共最多能够攒到9999个碎片。加油“刷”碎片吧！

影子马里奥

银河中有彗星飞来的时候，需要玩家与影子马里奥进行竞速竞赛。这个神秘的对手似乎在哪里见过吧？是的，就是GC版《阳光马里奥》中需要几次玩家追赶的假马里奥！BGM也继承了当时的感觉。

星星的情报　比起普通的跑，跳跑更快！

在直线道路上，还可以连续跳跃哦！

交互式BGM

BGM根据马里奥的行动与动作进行变化，最开始的例子是在SFC的《超级马里奥世界》中，马里奥乘上耀奇后背景音乐就会产生变化。这次是在马里奥拿着乌龟壳时同样音乐也会变化！并且在其他很多情况下都会有变化，大家注意到了吗？

从FC的《超级马里奥兄弟》开始就非常有名的BGM，这次也应该有很多玩家能够在《银河》中感觉到它的存在，另外，《超级马里奥3》中的各种游戏也有登场。

蘑菇间的自相残杀?

在马里奥前去营救碧奇公主时，公主会送给马里奥一个1UP蘑菇，玩家如果选“不需要”，拒绝了这个1UP蘑菇的话，蘑菇小子会将它作为自己的后备粮食而收起来，蘑菇小子的食物也是蘑菇？这难道是蘑菇间的自相残杀……？外观看上去虽然是蘑菇，但蘑菇小子与蘑菇是不一样的吧？

看看旋转攻击大家的反应吧

旋转攻击在攻击敌人的时候非常好使，但如果用在其他人身上的话，他们会出现很多不同的反应哦。看着大家咕噜咕噜打转的情形是非常有趣的！其实在SFC版《超级马里奥世界》中，也能够进行旋转攻击，但正确的名称应该是“旋转跳跃”，比一般的跳跃更具有破坏力，如果是披风马里奥的话还可以把敌人卷进来。但是与星之子没有关系。

星星的情报　留意一下兔子的耳朵颜色吧！

游戏开始要抓的兔子耳朵颜色与变身后的星之子一样。

兔子耳朵颜色似乎保留了变身前的星之子的颜色。

球状地球的理念早已有之?

各位正在体验《银河》奇妙乐趣的玩家们，如果再回过头来看看《马里奥》游戏系列包装封面，就会发现有些游戏的封面上就已经有了画成球形的世界！？难道说球状地形的想法从很早以前就有了吗！？当时的游戏封面中所表现的马里奥冒险的舞台就像这个地球一样，很广阔，很丰富多彩，并且有多种多样的地形……作为《银河》核心理念之一的球状地形正应验了这种设计，这算是冥冥之中的一种预言吗？

←↑上图出自《马里奥世界》，左图出自《马里奥64》，完全符合《超级马里奥》的世界观！

游戏新闻眼

Focus on Game News

双周注目图片



中国籍演员颜垠凌在《龙如·见参》发表会上扮成游戏角色进行表演。

美法游戏厂商强势合并 Activision Blizzard登场

本刊讯 美国著名游戏商Activision和法国著名游戏商Vivendi Games于12月2日发表联合声明称，两家公司已经正式签订了合并协议，新公司的名称叫做Activision Blizzard。两家公司在发表声明的同时，用新公司名称开设了官方网站，在上面刊载了合并的相关信息。两家公司合并之后，新公司今年度的销售预测总额将达到38亿美元，超越了业界巨人Electronic Arts，成为世界上规模最大的游戏软件发行商。

在本次实行合并的两家厂商中，Activision是美国著名的软件发行商，旗下拥有众多知名品牌，包括每到假日档期就必定会掀起热潮的音乐游戏《吉他英雄（Guitar Hero）》系列、军事第一人称射击游戏《使命召唤（Call of Duty）》系列、体育游戏《托尼霍克（Tony Hawk's）》系列等。在将第一人称射击游戏名厂ID Software收归名下后，Activision还获得了《毁灭战士（DOOM）》《雷神之锤（QUAKE）》等世界知名的经典游戏作品。

两家厂商中的另一家——Vivendi Games拥有《古惑狼（Crash Bandicoot）》《小龙斯派罗（Spyro）》等凭借人气角色而闻名的游戏品牌，其伞下公司Blizzard Entertainment是当前世界上最受欢迎的大型多人在线式网络游戏《魔兽世界（World of Warcraft）》的经营方，另一家子公司Sierra Entertainment在北美的游戏发行商圈中也具



有很高知名度。

在这项合并中，Vivendi Games一方提出了总值81亿美元的资产评估，并用17亿美元取得了Activision Blizzard新发行股票的52%，掌握了经营的主导权。对于Activision原本发行的1亿4670万股股票的持股者，新公司Activision Blizzard将为每一股股票支付27.50美元。

可以说，本次突然发表的戏剧性合并是对Activision和Vivendi Games这两家大型厂商的弱点进行完美弥补的理想运作。近年来，Vivendi Games虽然凭借Blizzard的《魔兽世界》走出欧美圈，在亚洲市场确立了稳固的市场份额，但在家用游戏主机软件方面一直没有能引起强烈反响的重头作品问世。在这个意义上，Activision旗下的名作将成为很好的资产。

另一边，Activision最近的《吉他英雄Ⅲ》和《使命召唤》系列作品都创造了不错的市场局面，《蜘蛛侠（Spider Man）》和《变形金刚（Transformers）》等电影改编游戏的销售状况也很好，在今年年中与业界龙头老大Electronic Arts的正面竞争中取得了胜利。为了使在收购RedOctane后获得的品牌《吉他英雄》销售收益进一步提高，合并公司可以投入Vivendi Games旗下唱片公司Universal Music所拥有的乐曲，使游戏的基础实力得到强化，这无疑是Activision原有资源在合并后得到明显加强的例子。

另外，网络游戏历来是Activision的薄弱环节，甚至没有任何一款可以拿得出手的作品。因此，在以网络游戏为主的游戏市场，特别是亚洲某些地区中，Activision的影响力一直比较低。本次合并实行后，这方面的弱点也得到了弥补。可以说，在对两家原公司Activision和Vivendi Games相互进行取长补短的新公司Activision Blizzard诞生之后，不仅是销售规模和公司规模得到了扩展，连游戏类型也变得更加全面，形成了毫无漏洞的商品阵容，拓展市场的能力比以前有了明显加强。

针对“Blizzard”这个词在新公司名称中被使用一事，Blizzard Entertainment专门在自己的官方网站上登载了面向网络游戏玩家的详细说明。Blizzard在开发中称，这项合并不会对现有的游戏运营及正在开发的游戏作品造成任何影响，已经定下发售日期的软件也没有发生任何变更。关于这项合并将来对公司各项具体业务造成的影响，现在还处于关注阶段之中。

特报 日本专讯 NDS新型下载服务问世

本刊讯 日本公司am3近日召开新闻发布会宣布，将在2008年3月开始提供面向任天堂NDS的出版物及影像在线下载服务“DSvision”。

“DSvision”是一项以NDS与NDSL为终端，通过互联网下载漫画、书籍、杂志等出版物，动画、电影、连续剧等影像，以及各种音乐的网络服务。使用这种服务需要一块microSD卡，一台NDS卡带形的专用microSD转接器，以及一台将microSD卡连接在电脑上的读卡器。专用转接器的开发得到了任天堂本社的支持。

当初，am3公司曾经以GBA为平台展开过动画销售服务系统“Advance Movie”和“Advance Gashapon”，“Advance Movie”是使用东芝制造的专用“Smart Media”记忆卡作为媒体的。随着时代的进步，如今的服务已经能够使用互联网和microSD卡来实现了。

根据会上放出的消息，这项服务中的专用microSD卡（512MB）、专用转接器和USB型读卡器将从2008年1月起以套装形式销售，售价为3980日元。而且，这款商品中的microSD卡在发售时将预先写入部分内容。

在面向发行方的服务方面，只要发行方提供出版物的素材，am3会全权负责设计服务中使用的商品形式，并承担编程、税务处理、向任天堂支付版权费用等一系列开发与管理工作，服务体系已经准备得非常充分。

关于“DSvision”的下载容量，使用2GB的microSD卡时，书籍可以同时容纳约400册，漫画可以同时容纳约200册，电影则可以同时容纳16部。并且，作为NDS服务独有的特征，使用者可以通过触笔的直观操作对下载内容进行阅览与管理。为了使书籍类内容更容易阅读，这项服务的书籍阅览采取NDS主机纵持的方式。在发布会的现场展示中，下载的书籍除了在屏幕上显示出文字外，还配有阅读语音，成了音响书一类的形式。发布会现场还展示了一项叫做“Photo Viewer”的机能，用手机拍照后，将手机的microSD卡直接插入转接器中，就能成为很方便的照片浏览器，甚至还可以对照片实行涂鸦及网络上传等操作。

根据am3公布的预想数字，服务起动时，可供下载的商品会在300款左右，到2010年左右会达到10000款。另据消息显示，本服务中下载商品的价格和手机下载商品档次相当，每款商品的单价不会超过1000日元。





↑发布会现场对“DSvision”进行了实际操作演示，服务界面非常简明。

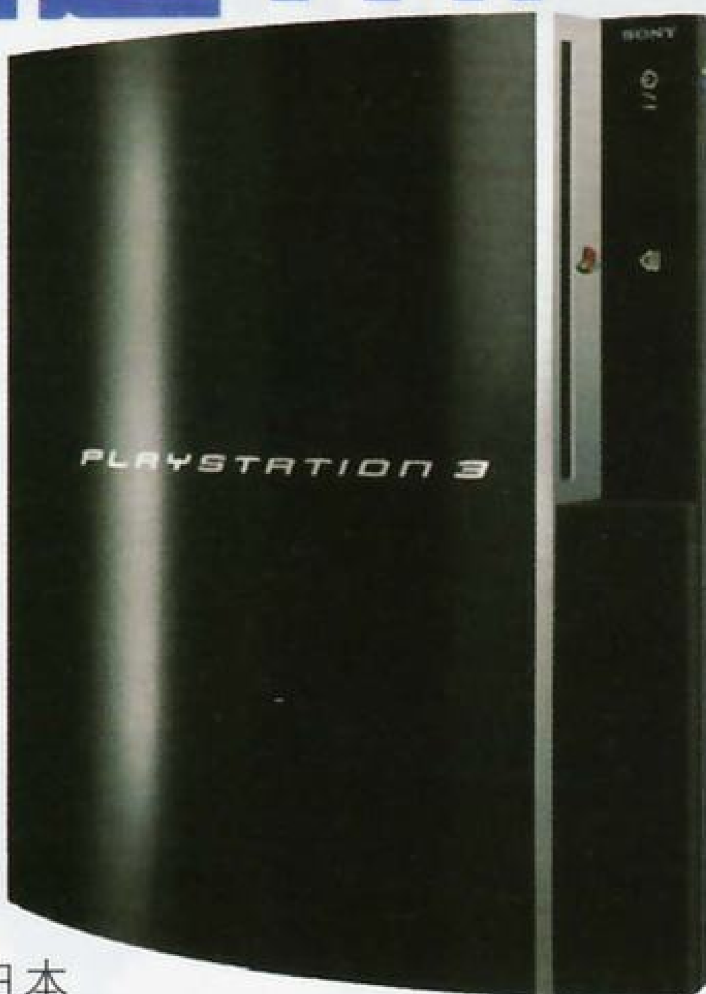
→服务专用的硬件将于2008年推出。

特报 日本专讯 PS3周销量首次超Wii

本刊讯 日本著名游戏资讯网站Enterbrain于11月下旬公布的统计数据显示，在11月份的第二周中，PS3主机在日本的周销量首次超过了Wii。

在Enterbrain公布的11月份第二周，也就是从11月12日到11月18日期间，PS3的推定单周销量为5万5千台，而Wii为3万4千台。从同一情报源公布的以往数据中可以看出，在最近的半年间，PS3的单周销量从8千台左右逐步上升到3万8千台左右，而Wii的单周销量从2万1千台逐步上升到10万4千台左右。但是，随着11月11日40GB版新型PS3主机以及人气软件《真・三国无双5》的问世，PS3的销售出现了一次小的热潮，因此在这一周当中，PS3和Wii的销量状况发生了逆转。

SCE的台式家用游戏主机PS3发售于2006年11月11日，任天堂的台式家用游戏主机Wii发售于2006年12月5日，中间相隔不到一个月。PS3首发时遇到了供货严重不足及软件匮乏等问题，Wii只用了一两天就在销量上大幅超越了PS3。此后，Wii的单周销量一直遥遥领先。今年10月9日，SCE发表了40GB版新型PS3主机推出的消息。这款新机型比以往的20GB机型售价便宜了1万日元以上，再加上重头软件同时推出，这对潜在用户形成了一定的触动。



目前，PS3在日本的合计销量为130万台，而Wii在日本的合计销量为370万台，差距非常明显，而且，这种差距目前还呈现扩大趋势。本次PS3单周销量首次超越Wii的事实能否形成新的市场信号，PS3的增长势头又能否持续，目前还都处于观望阶段。

特报 日本专讯 S・E原创街机卡片问世

本刊讯 11月22日，SQUARE・ENIX发表了自社开发的街机用网络卡片游戏《朱红之主（Lord of Vermilion）》。本作的游戏方式和日本现行街机卡片游戏相仿，玩家在机台上进行卡片操作，300日元玩一次，每次游戏后都能获得一张卡片。目前，这款游戏投入运营的时间尚未确定。



本作是SQUARE・ENIX推出的第一款原创内容的街机卡片游戏，将以“幻想”为主题的世界观和RPG要素进行融合，具有SQUARE・ENIX独自的风格。目前公布的游戏模式包括“剧情模式”和“对战模式”。在“剧情模式”中，玩家可以锻炼自己的角色，强化使用的装备，慢慢进行游玩。而在“对战模式”中，玩家可以通过网络与其它地区的玩家进行对战。

负责为这款游戏绘制卡片的插画家阵容非常豪华，天野喜孝、皆叶英夫、吉田明彦、板鼻利幸、伊藤龙马等《最终幻想》系列的角色设计师纷纷上阵，绘制出了风格各异的设定图。卡片本身制做得非常精美，信息布局成熟，用色也很考究，再加上名画师的作画，很适合卡片爱好者们收藏。据悉，当运营工作陆续开始后，还会有更多名画师加盟到卡片绘制工作中来。

这款游戏将于12月7日到12月16日在东京及川崎等地的店铺中进行场地测试，官方网站也已开通，但具体运营时间目前还没有公布。

事件 日本专讯 《梦幻之星》二十周年 SEGA举办网上庆祝活动

本刊讯 SEGA今日放出消息，将于12月份在PS2、Xbox360的网络游戏《梦幻之星宇宙・伊尔米纳斯的野望》和PC网络游戏《梦幻之星在线・蓝色爆发》中召开纪念《梦幻之星》系列20周年的主题活动。



《梦幻之星》是SEGA的RPG代表系列之一，首部作品诞生于1987年12月20日，机种是SEGA MkⅢ。后来，这款作品形成了系列化。2000年，DC版《梦幻之星在线》发售，成为日本家用机游戏史上第一部成功的网络游戏作品。2004年发售的《蓝色爆发》和2006年发售的《梦幻之星宇宙》都是延续了网络路线的游戏。SEGA公司预计于12月份在游戏中举行的纪念活动包括特殊任务及自制表情评选等。完成特殊任务的玩家将在游戏中得到限定道具的奖励，而自制表情的获奖玩家将得到印有参选自制表情的游戏点数卡。

软件 日本专讯 《秋蝉》资料片发售将近 厂商公布最新OP影像

本刊讯 11月下旬，Alchemist在官网中公开了PS2游戏《秋蝉鸣泣之时祭・片游》最终章“零尽篇”的新OP动画。这款资料篇性质的游戏将于今年12月20日发售，与本篇共同收录的“通常版”售价为7329日元，没有收录本篇内容的“附录版”售价为4179日元。

《秋蝉鸣泣之时祭》是今年2月22日在PS2上发售的一款悬疑文字冒险游戏，根据PC版游戏原作《秋蝉鸣泣之时》改编。PS2版在将原作全语音化的基础上对画面表现及游戏结构进行了重新制作，赋予了游戏全新的表达方法，此次发售的《片游》收录了本篇之外追加的一些新要素，并对各章节的OP进行了重新制作。追加了这款资料篇后，原作气氛将得到更好的表现。



←新的开场动画将进一步体现游戏的独特气氛。

11月22日

●SQUARE・ENIX发表了该公司史上第一款原创街机卡片游戏《朱红之主》，天野喜孝等著名插画家纷纷加盟这款游戏的原画设定a阵容。这款游戏的游戏方式和日本现行街机卡片游戏相仿，300日元玩一次，每次游戏后都能获得一张卡片。目前，这款游戏投入运营的时间尚未确定。（请见本刊详细报道）

●以电子竞技委主要活动内容的“日本e-Sports协会”召开新闻发布会，公开了在日本普及电子竞技的运营宗旨，同时也发表了于12月1日在东京召开电子竞技大会“e-Sports日韩战”来庆祝协会成立的消息。这次竞技大会使用的游戏包括PS3的《胜利十一人2008》及《铁拳5 DARK RESURRECTION ONLINE》等。

●Alchemist公开了将于12月20日发售的PS2游戏《秋蝉鸣泣之时祭・片游》最终章“零尽篇”的新OP动画。这款游戏是今年2月22日在PS2上发售的悬疑文字冒险游戏《秋蝉鸣泣之时祭》的资料篇。（请见本刊详细报道）



●为纪念旗下作品《幻想之星》诞生20周年，SEGA公司公布了将于12月份在PS2、Xbox360网络游戏《梦幻之星宇宙・伊尔米纳斯的野望》和PC网络游戏《梦幻之星在线・蓝色爆发》中召开纪念活动的消息。（请见本刊详细报道）

●NDS游戏《勇者斗恶龙Ⅳ被引导者》在日本正式发售，SQUARE・ENIX为庆祝这款游戏上市，在官网上放出了特制壁纸供玩家下载。

●SCE在网络销售服务“PLAYSTATION Store”放出了PSP专用下载游戏《随身玩伴Let's学校！训练篇》。这款游戏的类型是益智类，售价800日元，除利用PS3外，也可通过PC进行网上购买。



↑随身玩伴们又要和玩家们见面了。

11月23日

●日本主要游戏资讯媒体发表消息称，11月份的第二周，PS3在日本的周销量首次超过Wii。相关评论人员认为，40GB版新型PS3主机的发售，以及重头软件的问世是PS3形成销售旺势的主因。今后一段时间中，新版PS3的走势还将成为各方关注的对象。（请见本刊详细报道）

11月23日

●MMV在东京涩谷召开了将于12月6日发售的Wii动作游戏《末路英雄》的现场试玩会，媒体人员和被选出的幸运玩家参加了试玩活动。本作的制作监督兼剧本作者须田刚一和总制作人和田康宏来到试玩会现场，就开发过程和作品内容进行了对谈。（请见本刊详细报道）



11月26日

●KONAMI在东京证券交易所召开了准备于11月29日发售的NDS软件《股票买卖训练NEXT》的发售纪念活动。东京证券交易所信息部门"东证Arrows"相关人员参加了活动。KONAMI董事长田中富美明及协助这款软件制作的证券公司代表在现场对软件内容进行了说明。（请见本刊详细报道）

●SEGA公布了PS2游戏《梦精灵into dreams...》的发售信息。这款SS版《梦精灵》的移植重制作品将于2008年2月21日发售，通常版价格为3990日元，限定版价格为5040日元。（请见本刊详细报道）

●SCE发布消息称，今年9月20日发售的新版PSP主机"PSP-2000"销售状况良好，到11月22日为止，"PSP-2000"在日本国内的销量已经突破百万。（请见本刊详细报道）

●Interchannel-Holon公布了NDS游戏《伊苏DS》和《伊苏Ⅱ DS》的发售信息。这两款经典ARPG的移植作品将同时于2008年2月28日发售，每一款的价格都是5040日元。

●CAPCOM公开了预定于12月13日发售的Wii高尔夫游戏《WE LOVE GOLF！》的相关情报。在这款游戏中，玩家可以使用自行编辑形象"Mii"当作游戏中的使用角色。另外，这款游戏还对应4人同时对战。



11月27日

●日本电子娱乐年龄审查机构CERO公布了将于12月8日在东京召开新一届用户座谈会的消息，并公开在东京都内募集参加者。据悉，此次座谈会的目的是就机构未来的运营方向进行讨论，而参加者的条件是"拥有10岁以上小孩的游戏玩家"。

事件 日本专讯 《末路英雄》试玩会举行

本刊讯 11月23日，MMV在东京涩谷召开了Wii动作游戏《末路英雄（NO MORE HEROES）》的现场试玩会。各路媒体人员和事先抽选出的幸运玩家参加了这次试玩活动。

《末路英雄》是MMV于今年12月6日在Wii上发售的动作游戏，开发方是曾经负责《银色事件》《杀手7》等作品的Grasshopper Manufacture。本作的主人公特拉维斯是个职业杀手，因为某种契机而参加了美国杀手协会的"排名认证赛"，向排名高于自己的杀手们发起挑战。现场设置的试玩主机共有5台。由于参加者人数众多，每个人只有大约10分钟时间进行试玩。



←本作的操作重视直觉，在较短时间内就可掌握诀窍。

本作的制作监督兼剧本作者须田刚一和总制作人和田康宏来到了本次试玩会的现场，并进行了长时间的对谈。和田在谈话中提到，自己和须田都是非常喜欢动作游戏的玩家，因此在制作动作游戏时，对完成质量有着非常高的要求。作为总制作人，和田的职责是统括与管理，并不需要经常在开发一线露面，但实际开发过程中，和田经常被须田叫到现场，就游戏内容一致研讨到很晚，两个人甚至还常常为了制作细节上的问题而吵架。不过和田也笑着表示，这种激烈的争论中，二人之间"建立了深厚的信赖关系"。

根据须田和和田对游戏内容的描述，《末路英雄》在开发时非常重视对操作感的优化，尽量不让玩家在游戏时感到疲劳。同时，游戏中的附加要素也很充实，小游戏和"打工"有40种以上。喜欢动作游戏的玩家们不妨关注一下这款游戏。

事件 日本专讯 《股票训练》发售纪念活动

本刊讯 11月26日，KONAMI在东京证券交易所召开发售纪念活动，为该公司于11月29日发售的NDS游戏软件《股票买卖训练NEXT》进行宣传。

《股票买卖训练NEXT》是一款模拟股票交易的训练软件，作品中实际收录了东京证券交易所从2002年1月到2006年12月的实际股价记录与公司季报，玩家可以通过这款游戏对股市中的各种实际运作进行体验。

本次发售纪念活动上，KONAMI董事长田中富美明首先登台，就这款游戏的开发理念进行了表述。田中称："任天堂的NDS和Wii呈现市场活性化的趋势，获得了前所未有的用户群体，形成了新的市场诉求。另一方面，随着网络的普及，个人炒股的现象也在增加。在这样的背景下，我们开始考虑将娱乐与市场进行融合。"随后，本作的协作公司Monex证券社长松本大也登上演讲台，表达了"想通过这款游戏让更多年青人掌握资产运作的方法"的愿望。



←现场对使用方法进行说明。

在接下来的时间里，负责本作开发的小岛Production冈村宪明对本作的内容进行了说明。与前作《股票训练》相比，本作的画面从横向变成了纵向，同时游戏内容也充实了很多，剧情长度是前作的10倍以上。同时，本作中大幅强化了指导要素，玩家可以对投资目标等信息进行详细设定，然后根据提示进行游戏。

软件 日本专讯 初代《梦精灵》回归 美丽梦境重现PS2

本刊讯 SEGA近日发布消息称，将于2008年2月21日在PS2上发售SS游戏《梦精灵》的PS2移植版《梦精灵into dreams...》。这款游戏通常版的价格为3990日元，限定版的价格为5040日元。

《梦精灵》是SEGA于1996年在SS上发售的动作冒险游戏。操作主角"梦精灵"在广阔的空间中自由飞行的爽快感与描写少年和少女心灵成长过程的故事使很多玩家为这款游戏着迷。如今距离这款游戏发售虽然已经过了11年，但"梦精灵"的人气依然没有衰减。

《梦精灵into dreams...》是将初代《梦精灵》移植到PS2上的作品，在保留了原作操作感基础上，对画面进行了全新制作，玩家将欣赏到更加美丽的梦幻场景。



特报 日本专讯 新版PSP势头良好 日本销量突破百万

本刊讯 SCE于11月26日宣布，至11月22日止，PSP新机型"PSP-2000"在日本国内销量已经突破一百万台。

"PSP-2000"是SCE于今年9月20日发售的PSP新版机型。这款主机在初代PSP（PSP-1000）的基础上对机能进行了改良，并实现了轻量化、薄型化，电池的持续时间也得到了一定程度的延长，基本上可以视作PSP的换代机型。发售之初，这款新型主机一共有钢琴黑、钛白、冰蓝、玫瑰粉、熏衣草紫和亚铁蓝六种颜色的机型，今年12月13日，最新颜色的限定版主机"深红"也即将问世。

由于性能上的改良明显，再加上《核心危机·最终幻想Ⅶ》等重量级软件同时推出，PSP-2000发售初期的市场反响较好。比起初代PSP，PSP-2000在日本本土销量突破100万所用的时间提前了两周。并且，这个数字是在10月3日达成50万销量之后经过1个月零3周时间达到的。从目前的销售走势来看，PSP-2000的状况相对平稳，销量还在继续增加。

事件 日本专讯 《雷顿教授》第三作正式公布

本刊讯 11月28日，LEVEL-5在日本东京品川召开了NDS游戏《雷顿教授与恶魔箱》的发售纪念新闻发布会。LEVEL-5社长日野晃博亲临发布会现场，公布了"雷顿教授三部曲"第三作的开发消息。

《雷顿教授》系列的第三部作品名为《雷顿教授与最后的时间旅行》。如同标题中一样，这部作品的主题是"解谜冒险"和"时间跳跃"。在游戏中，雷顿教授和少年助手路克将跨越时光来到未来的伦敦。这是本系列首次加入带有科幻色彩的内容。《最后的时间旅行》的谜题监制仍然由日本千叶大学的名誉教授多湖辉担任，但本作当中使用的谜题将是与以往完全不同的原创作品。本作的发售时期与价格等具体信息目前还未确定。



←《雷顿教授》逐渐显出大作气质。

除系列第三作之外，日野晃博还公布了《雷顿教授》将改编成漫画作品的消息。这是本作继今年8月29日公布的实拍电影之后第二次跨媒体合作。本作的漫画将从12月28日开始连载在小学馆出版社发行的漫画杂志上。日野表示，这是一部对雷顿的角色性格进行了不同表述，展示出了与游戏不同乐趣的作品。

对于目前已经发售的《雷顿教授与恶魔箱》，日野宣布："本作的首批签约量是前作的5倍。目前，系列两作的总出货量已经达到了144万套"。日野表示，公司目前的目标是在年末时达到200万套的销量，因此还要继续展开各种宣传活动。

事件 日本专讯 《GT赛车5》特别影像公布

本刊讯 11月29日，SCE公开了关于PS3游戏《GT赛车5序章》的最新下载内容。本次放出的内容是一段名为"THE GT-R Legend INSIDE STORY I"的特别影像，已经下载过《GT赛车5序章》体验版的PS3玩家可以免费下载这段影像，并在该体验版中的"GT赛车.TV"模式下进行观赏。影像所占的容量约为660MB，发布时间从11月30日到12月6日。

THE GT-R Legend INSIDE STORY I"是日本日产汽车公司为纪念将于12月6日发售的新车"Nissan GT-R"而制作的特别节目"GT-R特别节目三部曲"的首部作品，由"Nissan GT-R"开发组与SCE《GT赛车》系列的开发组联合摄制而成。本次放出的第一集以高清格式收录了"Nissan GT-R"在跑道上进行开发测试，《GT赛车》制作人山内一典进行实际试驾，以及这款新车在德国著名的纽伯格林赛道上奔驰的影像。对于喜欢汽车的玩家来说，这无疑是一个能够在实车发售之前率先目睹到这款新车的宝贵机会。

这套节目的第二及第三集预定于12月13日《GT赛车5序章》发售后陆续放出，预计收录内容包括山内一典与"Nissan GT-R"开发总负责人水野和敏的对谈，以及开发试车手铃木利男在赛道上进行测试的实况等。



软件 日本专讯 任天堂进军集换卡片 NDS《卡片英雄》公布

本刊讯 任天堂近日公布了NDS游戏《高速卡片战斗·卡片英雄》的发售信息。这款游戏将于12月20日发售，价格4800日元。玩家们可以通过Wi-Fi进行这款游戏的网络对战。



《高速卡片战斗·卡片英雄》是一款正统派集换式卡片游戏。玩家通过组合"怪兽卡"与"魔法卡"构成卡组，通过触笔操作在NDS上进行游戏。游戏规则简单明快而富于速度感，既能令喜欢卡片游戏的人感到满足，也能让没有接触过卡片游戏的人感受到战略的乐趣。

本作的基本模式是"高速战斗"。每名玩家要在前位与后位分别配置一只怪兽，然后从由10张怪兽卡与4张魔法卡构成的卡组中不断驱使卡片进行战斗，先打倒对手5只怪兽的一方为胜。除"高速战斗"之外，游戏中还准备了其它模式。游戏中的卡片共有150种以上。

软件 日本专讯 幻想射击名作再来 《失落星球》登陆PS3

本刊讯 CAPCOM近日公布了PS3游戏《失落星球·极限状态（Lost Planet Extreme Condition）》的发售信息。这款游戏将于2008年2月21日发售，价格为6290日元。

《失落星球》是CAPCOM自行开发并发行的3D动作射击游戏，首次登陆的平台是Xbox360。这款游戏凭借独到的系统设计和火爆的画面风格获得了玩家的广泛欢迎，在日本发售一个月后出货量即超过百万。

本次发售的PS3版《失落星球》中收录了Xbox360版中包括下载地图在内的所有地图。另外，PC版中登场的隐藏角色也会在本作中出场。本作同样对应网络，至多16名玩家可以同时在游戏中进行对战。


←继今年7月PC版登场后，PS3版《失落星球》也终于要和玩家们见面了。

11月28日

●LEVEL-5于东京品川召开NDS游戏《雷顿教授与恶魔箱》的发售纪念新闻发布会，并在会上披露了"雷顿教授三部曲"第三作《雷顿教授与最后的时间旅行》的开发消息。LEVEL-5社长日野晃博在会上对新作品的概况进行了介绍。此外，负责在游戏中为角色配音的声优们也来到发表会现场进行对谈，就游戏内容发表了感想。（请见本刊详细报道）

●任天堂与东日本电信电话有限公司、西日本电信电话有限公司联合举行新闻发布会，宣布将在日本国内合作展开Wii网络联线服务。这项合作展开之后，两大日本电信公司将推出面向任天堂Wii网络连接的专项服务，从安装、连接到后期服务全面到位，进一步推动Wii的网络化发展，使游戏公司与电信公司双方获益。



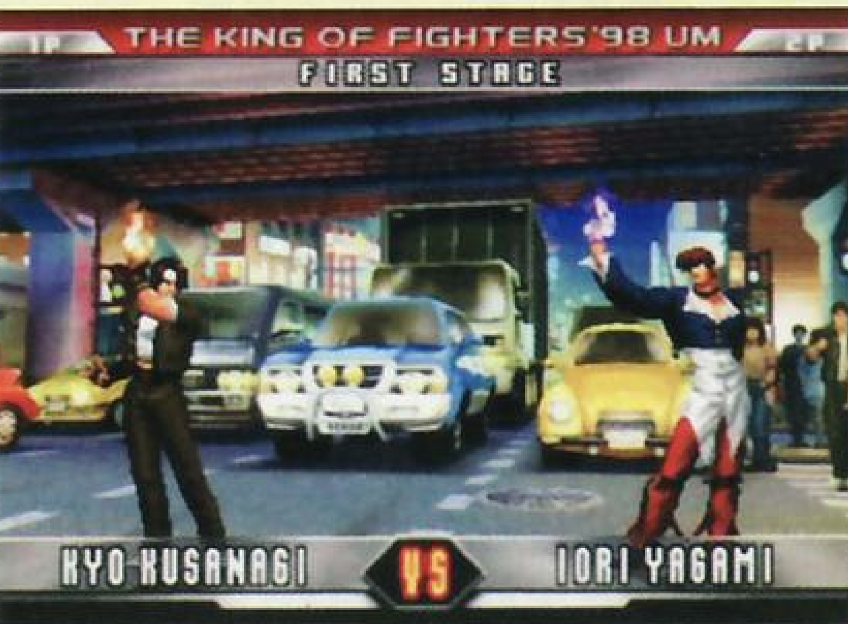
●任天堂发表了将于12月20发售的NDS游戏《高速卡片战斗·卡片英雄》的具体信息。这是一款正统派集换式卡片游戏，可以通过Wi-Fi进行对战。（请见本刊详细报道）

11月29日

●am3公司召开新闻发布会，宣布将从2008年3月起在任天堂NDS上展开出版、影像领域的网络经营事业"DS Vision"。这是一款使用NDS作为终端，从网络上下载各种出版物、影像及音乐的付费服务。日本出版业的重头企业作为首席股东参加了这项事业。（请见本刊详细报道）

●CAPCOM公布了PS3游戏《失落星球·极限状态》的发售信息，这款移植自Xbox360的名作将于2008年2月21日发售，售价6290日元。（请见本刊详细报道）

●SNK PLAYMORE宣布，将从2008年初开始运营街机对战格斗游戏《KOF'98 ULTIMATE MATCH》，这款游戏是国内玩家非常熟悉的《KOF'98》的加强版，在各方面都进行了重新设计与改良。



●SCE发布了预定于12月13日发售的PS3游戏《GT赛车5序章》的特别影像。PS3用户可以在网上免费下载这段影像，并通过先前发布的体验版软件来观赏。（请见本刊详细报道）

业界的声音

——关于发展的讨论

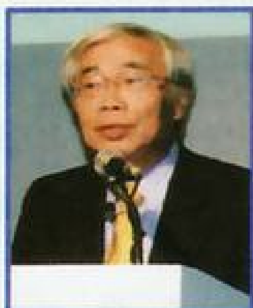
游戏发展注重内容平衡



“制作游戏时的感性不应过度走偏，这一点在内容的平衡上也很重要。有挑战精神的新作固然重要，但我觉得续篇类作品也有着同样重要的意义。电影和电视中有着各种各样的形式与主题，游戏也是如此。编成并提供形式多样的作品阵容，是今后游戏业界中非常必要的一件事。”

——著名游戏制作人岩谷彻近日在与记者的对谈中做出了这样的阐述。岩谷彻是开发过《吃豆》等名作的业界早期代表制作人之一，现任东京工艺大学教授，就如何将游戏业界发展与制作人培养构筑成一门成熟学科而进行研究。在对谈中，岩谷提到了当前游戏具有的一些社会功用，例如在医疗设施中当作复健辅助机械等。岩谷提示年轻的游戏制作人应当多涉足游戏之外的领域，使知识结构层次丰富起来，从而使游戏开发的创意活性化。

强强合作是商业的常识



“业务开展六年来，日本国内并没有足够充实的服务相对应，这令人感到遗憾。但是，由于Wii的普及，这项服务应该会随着游戏的推出而步向全新时代……我们并没有说不会和其它机种合作，但和最强的Wii合作是比较好的。如果有机会的话，我们也会考虑其它合作项目。”

——东日本电信电话有限公司副社长古贺哲夫在日前任天堂与两大日本电信公司签约展开Wii网络联线服务的发表会上致词。本次合作的主要内容是任天堂委托电信公司展开为Wii用户进行网络环境安装、调试与后期服务等业务，以保证Wii的网络业务能够更加顺利地展开。项目签订后，签约的电信公司将为Wii用户提供一系列新型服务，以保证用户能够在最短时间内完成Wii的网络架设，充分享受到任天堂的各项官方网络服务。目前，Wii在日本的网络利用率不到40%，急需得到进一步延展。另一方面，大型电信公司独有的IP网络服务也需要新的市场刺激。本次展开的这项全新合作对于任天堂和电信双方来说，无疑是一种共赢的举措。



↑Wii的网络环境还在优化之中。

PS造就了业界的规模



“久多良木健的贡献，就是给开发者、发行商和全世界消费者制定了一个全新的标准……如果没有久多良木和他的PS理念，就没有今天数十亿美元规模的电子游戏业界。”

——美国AIAS（互动艺术与科学协会）主席约瑟夫·奥林近日在“业界特别功劳奖”发表会上说。AIAS是1996年由游戏业内人士设立的游戏产业振兴团体，每年都要对业界做出杰出贡献的人士及作品进行评奖，其奖项具有很高权威性，被誉为“电子游戏界的奥斯卡奖”。今年是协会的第11次颁奖，刚刚离开SCE领导层的“PS之父”久多良木健获得了这一殊荣。据悉，本届颁奖仪式将于2008年2月在美国拉斯维加斯举行，届时，AIAS将正式将这一奖项授予久多良木健。



娱乐不仅是单纯的生意



“PS系列是非常重要的，必须去守护的东西，决不是随便凑一些什么软件推出去就可以的。有了创作者们的思考，有了用户们的期待，然后才会有相通的感动。我希望PS系列能成为为实现这一点而存在的平台。”

——SCE副会长佐伯雅司近日在与记者的对谈中说道。当记者问到“对于您来说，PS是什么样的存在”时，佐伯说出了上面这番话。佐伯认为，娱乐不仅仅是赚到钱就行的单纯生意，而是一种将制作者的想法传达给用户的途径。因此，PS系列想获得发展，也要设法将游戏中“文化”的一面设法推到更高的位置上。目前是PS3主机寻找出路的关键时期，SCE高层在各种场合纷纷表达了将强化软件内容作为重中之重的思路，SCE近期也确实推出了很多优化软件开发环境的新举措。不过，这些做法究竟能否使软件商们看到出路，下定选择PS3的信心，还要过一段时间才能见分晓。



《DDR热舞聚会》制作人访谈

《Dance Dance Revolution（DDR）》系列是当今流行的音乐类游戏的始祖级作品之一。其Wii版最新作《DDR热舞革命（Dance Dance Revolution HOTTEST PARTY，下文简称DDR HP）》于9月下旬在美国推出后，再次引发了不错的反响。11月初，面向普通玩家的大型游戏展会“E for All Expo”在美国洛杉矶召开。在展会现场，记者采访到了担任本作开发的KONAMI制作人兼游戏作曲家浅见佑一。从这段采访中，大家可以了解到这款《DDR》新作的开发理念与风格定位。

——本作开发中最注重的是什么？

浅见■归根结底，我们就是想做一款全新的东西。我参加《DDR》系列的制作已经9年了，我认为现存的《DDR》是一款已经完成的“终极”游戏。不过，游戏的完成度虽然高，到了最近，“这里不能再这样做了”的地方也增多了。如果就这样一成不变地走下去，《DDR》很可能变成一款只是卷轴在不断加快的游戏……我们非常害怕变成这样。因此，本作的系统部分完全是重新制作的。

——选择Wii当作平台也是出于“想提供崭新东西”的理由吗？

浅见■是的。我们认为如果不实行一些崭新的举措，就会再次变得随波逐流，因此才选择了Wii的全新平台，尝试进行一次冒险。开发的结果，本作变成了一款使用Wii遥控器游玩的跳舞游戏，但我觉得，最后的成品能让每个玩家都体验到新鲜的感觉。

——与以前的作品有很大不同吗？

浅见■对于这9年中一直在玩《DDR》系列的玩家来说，可能会产生强烈的不协调感。就算是能够毫不犹豫地选择“专家”级难度的玩家，玩到本作时大概也只能从零开始熟悉。相反，过去只稍微玩过一点而没有变得熟练的玩家，以及对游戏内容感到一般满足的玩家，在玩本作时应该能产生非常新鲜的感觉。当然，我们做成的系统就算初玩者也能够比较简单地上手，对应范围非常广阔。

——本作独特的要素都有什么呢？

浅见■最大的要素就是“手”。当初提到用手进行游戏，我们还有不少感到抵触的地方，但最终，我们还是以“用手进行游玩”作为前提，创造了本作的系统与游戏性。虽然作品中只是稍微增加了一点使用手的游戏要素，但游戏的氛围与以往完全不同了。还有一点，就是合作游戏的要素。以前的游戏中，大家只能不断练习，追求通关，但大家一起游玩时，乐趣就广阔多了。

——本作可以进行协作游玩吗？

浅见■是的。将至多4张专用跳舞毯连接在一起，4人当中的任何一人踩下箭头都算OK。如果有4个人，就有可能达成以前从来没有完成的全COMBO，在合作中通关，可以体验到前所未有的乐趣。另外，游戏中还有一个反过来的“同步模式”。这是一个“连带责任”式的模式，大家一起进行游戏，有一个人出了错就会GAMEOVER。

——在音乐方面，有没有为专门表现出Wii特色而制作的地方呢？

浅见■在PS2版中，我们收集了很多曲风的曲子，包括可爱风格的、简明风格的、摇滚风格的等等。而在本作中，我们基本上只选择了舞曲。



事件 日本专讯 《龙如·见参》公布发售日

本刊讯 12月4日，SEGA在日本东京品川王子饭店召开了PS3游戏《龙如·见参》的开发完成新闻发布会，会上公布了本作的具体发售日。这款风格独特的动作游戏将于2008年3月6日发售，零售价格目前仍未确定。

《龙如·见参》是传奇演剧式动作游戏《龙如》系列的正统续作，但舞台从以前作品中的现代社会移到了1605年的战国时代。

发表会开始时，会场中先播映了本作的最新预告影像。这段影像对剧情、舞台设定、战斗操作等方面的说明与以往消息并没有什么不同，但也有一个引人关注的新要点，就是影像中采用了非常有名的日本当代乐曲。桐生一马之介和佐佐木小次郎展开剑术对决的一幕采用了ZEEBRA的《武士道》作为背景音乐，而表现祇园生活感的画面则使用了决明子乐队的《美丽生活》。

《龙如》系列的制作总监名越稔洋在发表会现场发表了致辞。随后，为本作主要角色配音的声优们纷纷登台亮相。在本作中饰演祇园藤次的冢本高史在现场进行了本作的实机演示。本作的斩击动作相当华丽，冢本操作桐生在几乎无伤的状态下打倒了五名流氓后表示"这是一款非常爽快的刀剑游戏"。



←本作的战斗场面非常精彩。

特报 日本专讯 日韩电子竞技大会召开

本刊讯 以电子竞技为主要活动内容的日本e-Sports协会（JESPA）设立准备委员会在东京台场召开了协会发足纪念活动"e-Sports日韩战"。日韩两国的电子竞技选手齐聚一堂，在众多业内人士和媒体记者面前进行了激烈的电子竞技比赛。



日本e-Sports协会设立准备委员会是以普及与发展电子经济文化，设立公共团体"日本e-Sports协会"为目的的组织，其组织委员长是原日本参议院现任议员西村康稔。这个委员会的近期目标是为预定于2008年在越南举行的"亚洲室内竞技大会"选拔并派遣参赛团体。本次"e-Sports日韩战"是准备委员会组织的首次活动，其主旨在于让日本社会广泛了解电子竞技。为此，本次活动采取只招待业内人士与媒体的封闭式运作，活动内容也非常简明。

本次比赛所采用的游戏包括PC《自由风格街头篮球》、PS3《世界足球·胜利十一人2008》与PS3《铁拳DARK RESSURECTION ONLINE》三款。每一款游戏都由日本和韩国的电子竞技选手分别组成队伍参战，在日本和韩国两队中决出胜利的一队。比赛后的结果，韩国取得了全部三场游戏经济的胜利。在韩国公司开发的《自由风格街头篮球》上，韩国选手发挥出了压倒性的实力，比分差距非常明显，而在两款PS3游戏上，日韩两国的选手实力相当接近。据日本媒体分析，韩国在这次比赛中表现出的团队合作意识明显优于日本队，这是韩国队取胜的重要原因之一。

日本e-Sports协会设立准备委员会的负责人在赛后表示，电子竞技与日本的主流游戏文化存在差异，为了让电子竞技逐渐渗透进文化价值的中枢，在市场上形成新的用户需求，委员会今后会本着慎重而确实的态度展开活动。

软件 日本专讯 《街霸4》画面公开 最新格斗现出真容

本刊讯 近日，CAPCOM官方放出了正在开发中的最新格斗游戏《街头霸王4》的游戏画面。在焦急的等待之后，格斗爱好者们终于开始看到这款游戏的庐山真面目。



相关渠道透露的信息显示，本次公布的游戏画面来自一段影像的截图。从图片中不难看出，本作的背景与人物采用3D建模形式绘制，但基本系统依旧保持着本传系列的2D形式，也就是所谓的"假3D式"格斗游戏。CAPCOM同时表示，本作的操作方式将采用传统的六键制，但会加入很多新场景和新系统要素，游戏中的角色也会追加很多新动作。据称，隆、肯、春丽及达尔锡姆等经典角色将在本作中出场。

《街头霸王4》的开发消息是CAPCOM于今年10月18日在其美国官网上公布的。目前，这款游戏的机种仍未确定，但据各方推测，本作率先推出街机版的可能性较大。

软件 日本专讯 掌机再现混沌乱世 《大蛇无双》移植PSP

本刊讯 KOEI公司近日发布消息，将于2008年2月21日在PSP上发售战场刀剑动作游戏《大蛇无双》，售价为5544日元。

本作是家用机同名游戏的移植版本。与以前PSP上的《无双》作品不同，本作取消了战场地图分格的形式，采用与家用机版相似的大地图，玩家将充分体会到在战场上驰骋的爽快感。《真·三国无双》和《战国无双》系列中合计79名武将将在本作中登场，每名角色都拥有力、技、速这三种属性的其中一种。玩家在战斗中选择三名武将出战，在战斗中可以自由切换。武将击倒敌人后可以获得经验值道具，战斗后还能将蓄积的勋功分给其它武将，使角色得到成长。另外，原作中的技能习得、武器融合等系统也会在本作中得到保留。本作中取消了战斗中加插的剧情动画，改为不会中断战斗的台词特写形式，形成掌机版独有的战斗节奏。



12月3日

●微软公司宣布，将于12月15日在日本千叶县召开"亲子同游·Xbox360欢乐圣诞"试玩活动，在活动现场提供《桃太郎电铁16 GOLD》《美丽块魂》《胜利十一人》等全年龄向游戏，供到场的家长与孩子共同游戏。

12月4日

●SEGA在日本东京品川王子饭店召开了PS3游戏《龙如·见参》的开发完成新闻发布会，并在会上宣布，这款以战国时代为背景的动作游戏将于2008年3月6日发售。（请见本刊详细报道）



●KOEI公司发布消息，将于2008年2月21日发售战场刀剑动作游戏《大蛇无双》。本作高度再现了台式机原作中的地图场景与角色动作，《真·三国无双》和《战国无双》系列中的79名武将将在本作中登场。（请见本刊详细报道）

●任天堂宣布，将于2008年1月17日在NDS上发售体育游戏《马里奥与索尼克AT北京奥林匹克》，售价为5800日元。游戏中的体育竞技包括田径、游泳、乒乓等16个大项，对应4人联机对战。登录Wi-Fi网络后，玩家还可以查看自己取得成绩的世界排名。

●CAPCOM发表消息称，该公司于今年2月推出的PSP游戏《怪物猎人PORTABLE 2nd》在日本国内的出货量已经达到了150万套。这款游戏也成了PSP史上第一款销量超过150万的日版游戏。

●POKEMON在Wii的网络服务"虚拟主机"中放出了原N64的摄影动作游戏《口袋妖怪快照》供玩家下载，下载费用为1000点Wii点数。



12月5日

●SCE正式在日本发售了PS3网络服务的新型付费工具"PS网络点数卡"，共分为3000日元与5000日元两种面额。

12月6日

●SQUARE·ENIX公布了NDS版《勇者斗恶龙V天空的新娘》的发售时期，这款名作的复刻版将于2008年春天问世。

疾风流言帖

当一众传闻摆在你面前，你要如何去分辨哪些是真，哪些是假呢？其实以一个游戏的角度看来，我们不妨都去信以为真，那样游戏世界才更有话题，更值得玩味。希望这个栏目能够让大家在充满爆炸性的游戏新闻眼栏目之后还能有一个小惊讶，编者就很满足了。接下来就让我们进入传闻的世界中去寻找能够吸引自己眼球的东西吧！ □责编/大话王

VOL.02

最近热门的消息非常多，随之而来的是更多的游戏传闻，搞得编辑们头晕脑涨。不过根据我们的情报，2008年尽管不会有新主机推出，但已有多条重大消息将会在年中及年底爆出，我们已经准备拉长情报线，在第一时间为广大读者奉上最火热的独家消息，而本栏目或许就是这些重磅炸弹爆前的预警，不久就会让各位嗅到浓浓的火药味。敬请期待。

PS3可用于破解密码？

来自新西兰的网络安全企业Security-assessment研究人员Nick Breese近日宣称，经过半年的努力，他已经将PS3破解用于科学运算用途。据称，由于PS3的Cell处理器的矢量运算方式和SIMD单指令流多数据流工作方式，尤其适合进行密码破译等运算工作。在现在的破译软件中，使用暴力破解的方法破译MD5密码，目前最高速的Intel x86处理器每秒钟最多进行1000到1500万个运算周期，但是通过使用矢量计算算法执行普通的密码和散列，Breese把当前在英特尔PC上每秒运行1000万至1500万次的上限提高到了每秒运行14亿次，速度优势高达100倍。Breese在过去的6个月里一直在研究一个名为Crackstation”（破解站）的项目，使用索尼的PS3游戏机进行他的突破性研究。PS3游戏机的Cell宽带引擎技术是IBM、东芝和索尼共同制造的。Cell处理器采用的单PPU+多SPU架构，同时包含一个标量处理机和8个矢量处理器。使它可以同时进行24路破译运算，再加上矢量运算方式和SIMD，是Cell在这一工作中大大领先的原因。他们的这套系统也已经考虑了x86处理器的优势，支持SSE2指令集，速度已经比未应用时提高3倍。目前Nick Breese并未公布他的PS3密码破译软件，他表示自己的研究是为了鼓励软件开发商加强密码安全性。最近还有一家俄罗斯公司Elcomsoft也声称，他们采用PS3显卡进行密码破译运算，速度比CPU快25倍。



编者按：还记得PS2的芯片用来研发导弹的笑话吗？CELL处理器的强大不容置疑，或许随着NDS、Wii在其他领域的开拓，PS3也要插上一脚以表现自己的确"不仅仅是一台游戏机"。

可信度 10

古墓丽影新作确定！

著名动作游戏系列《古墓丽影》的制作公司EIDOS近日注册了"古墓丽影・地下世界"为题目的商标。

在这一商标曝光后，很快有消息指出这将是系列最新作的全称，并透露了最新作的故事将以玛雅时代为背景。神秘的地下世界与大量未知生物的出现，主角劳拉也将再次担负起拯救世界的重任。

游戏的发售时间未定。

编者按：《古墓丽影》新作的出现是必然的。无论是游戏标题还是故事背景，也符合系列玩家的口味，热切希望新作早日能够发售，这样广大的劳拉迷们就又能看到美女冒险家一展身手了。

可信度 80

美国Wii价格炒高过600美元

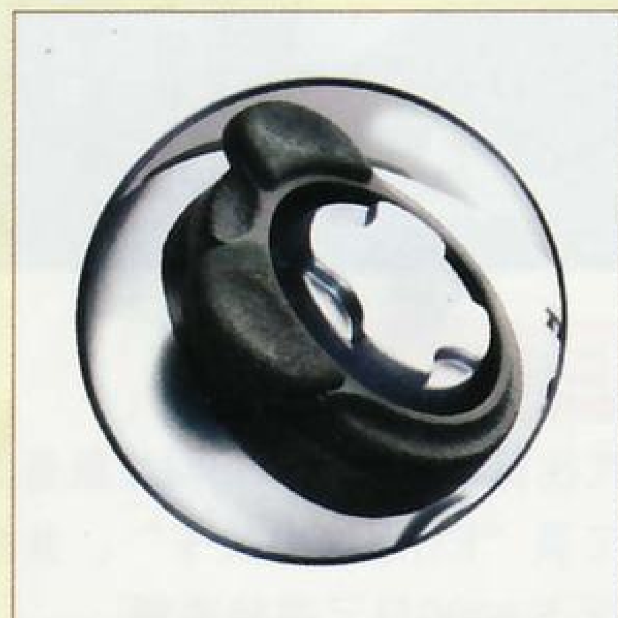
Wii是2007年最抢手的商品之一，是不须置疑的。而随着年末的到来，大量玩家更希望能够得到一台属于自己的主机，由于游戏店无货可买，因此很多人将目光集中到了网络。在一些著名网站，原本比PS3和360都要便宜的Wii反而因为一机难求而炒高价格，部分套装的价格甚至卖过600美元的天价。

Arcadia研究所的分析师表示："当人们迫切想要得到她的时候，价格并不是最主要的。"

编者按：虽然Wii抢手而且货源奇缺，但高过600美元的套装也过于夸张，对于以这样价格入手的人是否已经失去理智编者感到怀疑。不过这世界上任何事情都有可能发生，价格在那里标着，就有人会去花天价去买。毕竟，好好的假期就算多花俩钱，也要过得开心不是吗？不过比这个传闻更重要的是，任天堂为什么还不解决出货不足的问题。

可信度 90

360过时？微软已经在着手开发下一代主机



近期微软EMEA(欧'中东'及非洲)地区副总裁Chris Lewis表示,公司已经筹备下一代主机的开发,初步工作已经在进行中,并且与英国某游戏网站做了一些交谈。Chris Lewis说："你要知道,现在的情况不能有一丝松懈,因为消费者正在期待着,所以我们正在开发新型主机!你要知道研究新型主机是没有尽头的,但是有很多对手都想超越我们。"

编者按：毫无疑问，三大厂商都已经在现役平台发售之后就开始着手了次一代主机的研发工作，尤其是随着Wii的成功，更多方都已经在考虑家用游戏主机未来的发展方向，微软更不必说。不过，那最早也是2010年的事了……

可信度 90

拳王归来！《铁拳6》PS3版发售日锁定2008年3月！

随着11月底街机版《铁拳6》的正式铺街，3D格斗的新热潮似乎也再次到来，各方对新作的好评相当高。由于使用了与PS3互换的基板，因此这次《铁拳6》的移植也会更快完成，根据业内人士情报，PS3版及PSP版的《铁拳6》均已在开发中，其中PS3版更将早在2008年3月中下旬推出，以顺利延续玩家的游戏的热潮不退保证销量能有所突破。而PSP版将以强化版的面貌在下半年推出。

编者按：PS3版的发售日不会太晚这是毫无疑问的，事实上随着家用机在性能完全凌驾于街机后，尤其格斗题材，已经不再是移植度的问题，而是推出的时机。半年时间刚好，无论是VF还是TK，而TK系列在3月推出的老传统也使得这次PS3版的发售日相当可靠，家用机版的表现也是值得期待的。希望厂商可以给家用机增加更多的原创模式，甚至是隐藏人物。相信很快我们会有官方情报发表，PS3玩家不会等太久。



可信度 50

任天堂再次囤积造成主机缺货

随着美国黄金假期的到来，游戏销售的旺季也随之开始，但美国玩家却发现游戏店里依然买不到自己心仪已久的Wii主机。根据外界猜测，任天堂故意在圣诞节前收紧货源，使游戏店里可销售的主机数量相当稀少，使消费者对Wii的期待值及必买的想法更加牢固——拥有一台Wii主机相当难得。并将在圣诞期间大量放货，造成抢购以扩大影响力及士气。



编者按：在中国，要拥有一台Wii主机似乎并不是那么困难的事情，不过在美国，的确就成了很大的问题。买不到Wii主机使相当多的人越是买不到就越想买到，游戏店里的机器总是在刚入货就被瓜分。Wii发售已有一年，主机的紧缺日子也持续了相当长的时间，任天堂供给力事实上早可以满足美国的消费力，而目前的缺货局面相当让人费解。就连制造难度更高的Xbox360及PS3都可以保证稳定发货满足市场，而Wii就算再抢手也不应该出现大部分卖场一机难求的局面。

可信度 40

FF7复刻属于PS3

关于《最终幻想7》的复刻已经随着去年E3厂商官方放出了机能演示片段而更加被炒热放大，而今年PSP版《核心危机FF7》的结尾也给了玩家一个“意外”的惊喜。尽管SQUARE ENIX并没有明确表示将会制作复刻版本，但各种传闻还是不断出现。近期有消息表明，《FF7复刻版》已经有了比较可观的开发进度，官方并将在2008年春夏之间明确内容，开发平台暂定PS3。

编者按：FF7重制可以说是众望所归，若能以更加震撼的



画面及音效再现那些感人的经典场面，毫无疑问将使FF系列玩家为之喝彩。不过关于本作有着太多的传闻，无疑PS3版是最靠谱的，我们不妨拭目以待。

可信度 30

Level5着手开发PS3平台《圣女贞德》续作

近日来自日本知名bbs“2ch”的最新消息称，Level5将会在PS3上为其之前的人气SRPG游戏《圣女贞德》开发续作。《圣女贞德》以现实历史中的圣女贞德的故事为参考，讲述了发生在一个假想的世界中5位英雄利用手镯打败并封印死神的故事的奇幻游戏故事，其续作的背景将设定在《圣女贞德》百年战争后。这个本来原定在PSP上制作的SRPG游戏《圣女贞德》续作，因为游戏流程过长的原因而将转向PS3平台开发，游戏名称暂定为《蔷薇骑士物语》，并且该作是一部构想了17年超大作，将要描述一个与白骑士物语相连的平行世界的故事，并且雷顿教授中的重要要素也会登场。

编者按：PS3需要游戏数量来促进主机销量，更需要传统型RPG及SLG等类型来突出自己的特色，在PS及PS2时代，最终敲定胜局的正是那些高素质的RPG等传统类型游戏，因此作为SCE的大红人的Level5对此更是义不容辞。不过，目前为PS3投入大量力量的《白骑士物语》在开发进度上相当不理想，想再抽出人手同时开展另一个PS3大作的开发，难度极大，因此这条传闻更多的可能性仅仅是项目意向性的确认。



可信度 30

任天堂下一代掌机将放弃双屏



尽管NDS卖得热火朝天，并屡屡创下新的销售记录，但任天堂对次世代的掌机开发却一刻都没有停歇过。近日有传闻任天堂将在下一代的掌机平台上放弃如今NDS采用的双屏幕配置。

由于双屏幕的设计在提高NDS本身的乐趣上并没有获得当初预想的成功，并还无形中增加了主机的硬成本，因此次世代的掌机除了保留NDS的触摸功能外，将完全取消双屏幕的设计，而采用更多地单屏以让玩家可以更多的集中注意力。

目前任天堂并未对传闻发表看法。

编者按：现在NDS正在热卖，谈其后续机显然过早。事实上NDS的成功也并不是因为双屏幕，而是开发了大量有趣的游戏，而且主机本体便宜，开发难度也不高，无论是开发商还是消费者都能满足。

虽然双屏幕在游戏画面上有着自己独特之处，但更多游戏显然并没有充分利用。不过，保留双屏的设计倒是可以保证NDS游戏在一定程度上很难移植给其他平台，这倒是最大好处了。

不过值得关注的是，NDS这代掌机的寿命相当值得关注，随着NDS在全球大行其道，新一代掌机的到来时间被推迟是毫无疑问的。

可信度 5

XBOX360国内组装泛滥

史上最大的“问题”机360仍旧麻烦不断，国内大量玩家不断出现报修的情况。近日有消息透露，国内360主机出现大量问题的原因不仅仅是因为其硬件设计缺陷，组装攒机也是一大原因。目前国内已有不少翻新厂家回收损坏的360主机，将各部件整理成一台表面上看起来OK的“全新机”，并以相当低廉的价格批发流入市场。这些地下工厂攒出的机器使玩家在使用三四个月之后就会出现各种问题。

编者按：由于三红等多种问题，报废的360主机大量集中，的确给攒机厂带来了大量生意。可以肯定的是，翻新360主机将成为买机的高危地带，玩家要购买360主机一方面要去信誉好的店家，另一方面也要了解翻新机的辨别方法。另外目前很多的主机外包装与主机编号不对符，也使玩家难以得到买机保证，水货产业中复杂的链条在360主机中更多的暴露出来，未来本刊也会对这一事件追踪报道下去。要买机的玩家还请留意一下。



可信度 85

英国足球界要抵制电子游戏？

近来，电子游戏的反对者们又找了可以借题发挥的新材料。

英超球队博尔顿的俱乐部副经理Chris Evans日前在做客BBC在线体育广播节目时表示，电视游戏在英国的盛行，可以被算作是近年来英格兰足球成绩下滑的重要原因之一。就连之前英格兰队在欧洲杯半决赛上的糟糕表现，也可以被归咎为电视游戏的罪大恶极。

Evans在接受记者采访时表示，现如今英国的足球运动氛围大不如前，已经很少看到孩子们在公园里踢球或是对着墙壁练球，而造成这一切的罪魁祸首，就是他们家中那一台台标着PlayStation和Nintendo的电视游戏主机。

Evans的这一发言传出后，立刻成为了英国各大媒体和论坛上被暴炒的话题，讨论是不是应该在某些领域抵制电子游戏。

编者按：现如今差不多任何一种不体面、不文明、不道德甚至不合法的糟糕状况都可以被归咎为电子游戏的泛滥。只要你愿意，还可以把电影票房收入不佳归为《光环3》的热卖，把犯罪率的上升算作《横行霸道》的新罪行，而交通事故频发自然就可以怪到《 极品飞车》乃至所有竞速游戏的头上。无论是英国足球氛围的衰退还是英格兰队未能如愿挺进欧洲杯决赛，是否与电视游戏的普及有关我们无从考证，但Evans恐怕不小心忽略了一个重要的问题，那就是英国并非欧洲惟一拥有电视游戏产业的国家。而且，作为娱乐方式的一种，电子游戏在人们生活中的地位越发提高是显而易见的。这就好像说DVD产业影响电视台的收视率一样可笑。

可信度 1

最期待TOP20

感恩节应该是年底商战之前的一次预热了——尽管感恩节的销售扩大效应主要限于北美地区。其实如果你对这方面的消息稍加关注的话，就会发现感恩节之后各大硬件厂商都是捷报频传，不论是任天堂、微软还是索尼，都是一片载歌载舞的欢庆景象，其实这些也都不假，毕竟这期间的销售额与平常它们自身的业绩相比确实都是翻着番儿的往上涨。不过如果我们把感恩节期间这几大厂商主机的硬件销量都列出来做一个直观的横向比较，结果又是如何呢？本页右下角的数据会给你答案的。

2008年第3期（统计时间2007年11月23日—2007年12月5日）本期截至统计日期共收到有效选票769张

1 恶魔猎人4

■X360 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2008.1.31 ■8390日元



本作的角色设定起用了CAPCOM本社的插画师吉川达哉，吉川出身于日本奈良，93年进入CAPCOM，后凭借《龙战士》系列的人设而成名。

413票

2 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定



387票

游戏中有1个角色活动的时候，也有几个人一起组队的时候。组队战斗的时候，会有大量的和同伴一起的连锁动作，可以全面地使用到战斗的空间。

3 合金装备 索利德4·爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2008年第二季度 ■价格未定



在官方视频中出现的PMC士兵与民兵一样都是第三代的基因战士，他们在身体与意志方面非常强大，是战场上的杀手。

371票

4 生化危机5

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



358票

本作将逐步解开在《生化危机4》里的诸多未解之谜，《生化危机5》很大程度上保持了前作的游戏方式，但也加入了一些新的特色。

5 超级机器人大战OG外传

■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.12.27 ■7140日元



玩家只需将软件中附带的密码输入超级机器人大战官方网站，就可以获得特别壁纸。而后通过抽选，部分幸运玩家还将获得机体模型、动画DVD等礼品。

346票

6 战神·奥林匹斯之链

■PSP ■SCEA ■动作冒险 ■2008.3.4 ■39.99美元



335票

本作的设计导演是《战神》系列动画设计师Cory Barlog，而本作的游戏开发导演是Ru Weerasuriya，都是喜欢战神的朋友所熟知的。

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
7	PS2	SD高达G世纪SPIRITS	NBGI	2007.11.29
8	PS3	横行霸道4	ROCKSTARS	2008年第一季度
9	NDS	最终幻想4	SQUARE·ENIX	2007.12.20
10	PSP	怪物猎人P2G	CAPCOM	2008.3.13
11	NDS	勇者斗恶龙9·星空的守望者	SQUARE·ENIX	2008年
12	PS2	战国BASARA2·英雄外传	CAPCOM	2007.11.29
13	XBOX360	忍者外传2	TECMO	发售日未定
14	Wii	怪物猎人3	CAPCOM	发售日未定
15	XBOX360	失落的奥德赛	微软	2007.12.6
16	PS3	白骑士物语	LEVEL-5	2007.12.31
17	PSP	星海传说1首次出发	NBGI	2007.12.27
18	PS3	失落的星球·极限状态	CAPCOM	2008年2月
19	PS3	杀戮地带2	SCEA	2008年预定
20	NDS	忍者外传·龙之剑	TECMO	2008年预定

CHECK! 新老游戏开始交替

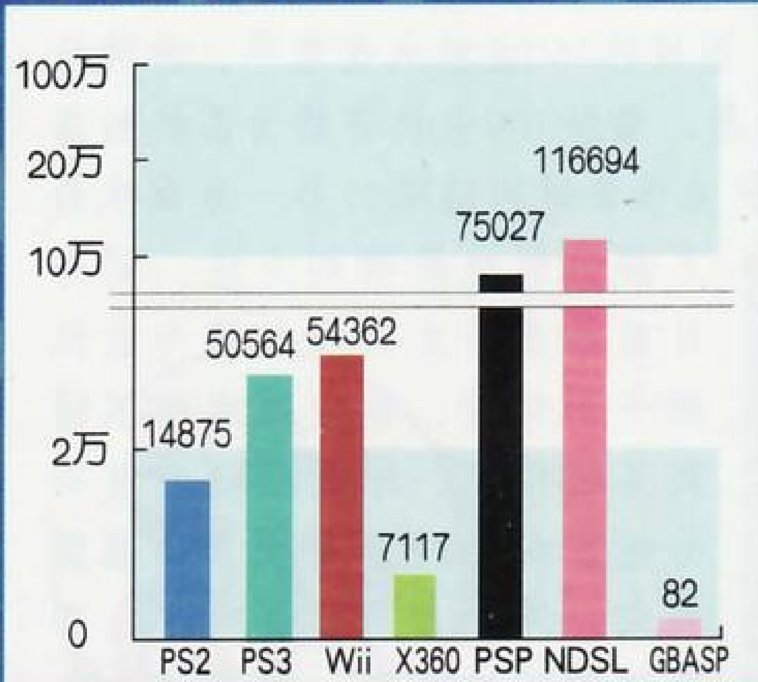


由于已经发售的原因，这期有不少游戏纷纷下榜，DQ4和《战国BASARA2·英雄外传》的详细攻略和研究在本期杂志有非常全面的介绍，喜欢这些游戏的朋友千万不要错过了。从目前这些上榜游戏来看，发现越来越多的次世代游戏开始上榜，而曾经的霸者PS2上只剩下了寥寥几款作品在强撑门面，新老交替，每一次的主机更换都无可避免地会出现这种情况。这里倒是希望那些新主机们的降价速度能够更快一点，好让更多的我国玩家能够享受到它们的乐趣。

CHECK! 美日游戏主机销量统计

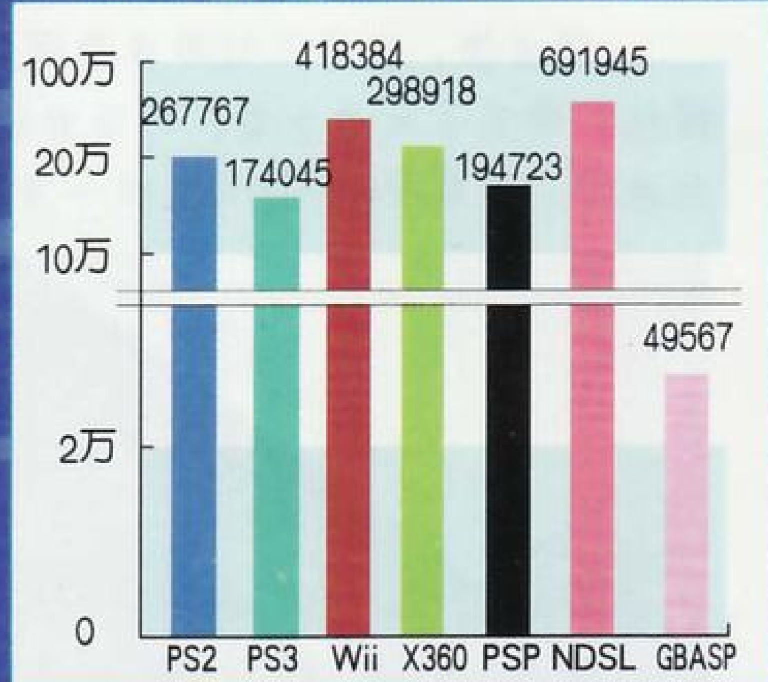
这期美国和日本两大游戏市场在硬件销量上的差距可以说是相当明显，造成这种现象的主要原因就是因为感恩节的来临。我们都知道，感恩节在美国是一个非常隆重的节日，每年11月的第四个星期四为美国的感恩节，感恩节有四天假期，借着长假，很多人都会赶回家庆祝佳节，所其热闹程度绝不亚于中国的中秋节。而且除了吃火鸡之外，人们也经常会在节日里赠送礼物，可以说感恩节是美国游戏市场仅次于圣诞节的游戏销售旺季了。所以尽管日本市场本期硬件销量有所提升，但与爆发的美国市场比起来仍然是相差甚远。感恩节期间，单是任天堂的Wii和NDSL两大主机销量总和就超过了百万。其他的主机销量也都有了极大的增长，下次爆发就得等到月底的圣诞了。

日本硬件周间销量统计



本期统计时间2007.11.19-2007.11.25

美国硬件周间销量统计



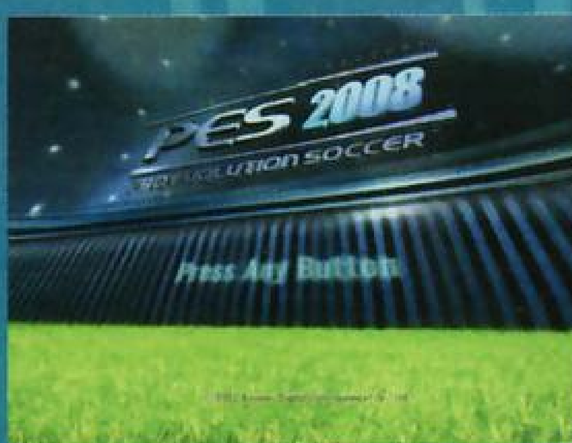
本期统计时间2007.11.18-2007.11.24

最流行TOP15

名次	机种	游戏名称	厂商	类型	发售日	计票
01	PS2	实况世界足球·胜利十一人2008	KONAMI	体育竞技	2007.11.22	423
02	PS2	最终幻想12	SQUARE·ENIX	角色扮演	2006.3.16	402
03	PSP	恶魔城X编年史	KONAMI	动作冒险	2007.10.23	381
04	PS2	生化危机4	CAPCOM	动作冒险	2005.10.25	372
05	PS2	战国无双2·猛将传	KOEI	动作过关	2007.8.23	364
06	XBOX360	HALO3	微软	第一人称射击	2007.9.25	357
07	PS2	战神2	SCEA	动作冒险	2007.3.13	343
08	PSP	核心危机 最终幻想	SQUARE·ENIX	角色扮演	2007.9.13	339
09	PS2	龙珠Z爆发！流星	NBGI	格斗游戏	2007.10.4	315
10	PS2	超级机器人大战OG	BANPRESTO	战略模拟	2007.6.28	291
11	Wii	生化危机：Umbrella编年史	CAPCOM	射击游戏	2007.11.15	276
12	XBOX360	刺客信条	UBISOFT	动作冒险	2007.11.13	253
13	PSP	怪物猎人PORTABLE2	CAPCOM	动作角色扮演	2007.2.22	237
14	PS2	大蛇无双	KOEI	动作过关	2007.3.21	220
15	PSP	寂静岭 起源	KONAMI	动作冒险	2007.11.6	219

CHECK! 十一人再掀狂澜

看来WE系列在我国的确有着相当多数的用趸们，不管是欧版还是日版都非常受欢迎，汉化爱好者们更是在第一时间放出了本作的汉化补丁，这似乎也已经成为了一种惯例，除了WE2008之外，还有两款作品上榜，它们分别是360上的《刺客信条》和PSP上的《寂静岭 起源》，另外，360上的《质量效应》也获得了不少的投票支持。



↑WE2008的欧版要先于日版发售将近一个月。

中国掌机游戏流行榜

NDS双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	马里奥聚会DS	任天堂	197608
2位	料理妈妈2：共进晚餐	TAITO	115011
3位	ONI零 战国乱世百花撩乱	COMPILE HEART	83920
4位	魂斗罗4	KONAMI	73250
5位	使命召唤4：现代战争	ACTIVISION	69011
6位	走遍全球DS：台湾	SQUARE·ENIX	65688
7位	勇者斗恶龙怪兽篇 Joker	SQUARE·ENIX	61801
8位	四角方块DS	SQUARE·ENIX	56642
9位	天堂独太2：命之天秤	任天堂	54857
10位	三国志DS2	KOEI	52251

NDS热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	任天狗	任天堂	529160
2位	太鼓达人DS 触控音乐祭	NBGI	410674
3位	口袋妖怪	任天堂	409249
4位	塞尔达传说：幻影沙漏	任天堂	405445
5位	马里奥赛车DS	任天堂	370428
6位	新超级马里奥兄弟	任天堂	362431
7位	变形金刚 博派/狂派	ACTIVISION	311585
8位	最终幻想水晶编年史 命运之轮	SQUARE·ENIX	303888
9位	富豪街DS 勇者斗恶龙VS马里奥	SQUARE·ENIX	300309
10位	超级马里奥64DS	任天堂	296472

PSP双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	寂静岭 起源	KONAMI	156568
2位	BEN10 地球保卫者	D3 PUBLISHER	139661
3位	异形大战铁血战士2 安魂曲	SIERRA ENTERTAINMENT	81333
4位	战锤40000 小队指令	THQ	77756
5位	荣誉勋章 英雄2	EA	67396
6位	铁拳 暗之复苏	NBGI	64085
7位	不能饶恕你	AQ INTERACITVE	62965
8位	海豹突击队3战术打击	SCE	54166
9位	恶魔城X历代记	KONAMI	29936
10位	合金装备·掌上行动 加强版	KONAMI	25039

PSP热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	最终幻想VII 核心危机	SQUARE·ENIX	534382
2位	最终幻想战略版：狮子战争	SQUARE·ENIX	392303
3位	瓦尔哈拉骑士	Marvelous	339445
4位	龙珠Z 真武道会2	NBGI	333994
5位	合金装备·掌上行动	KONAMI	329793
6位	怪物猎人 携带版2	CAPCOM	328433
7位	火影忍者·无幻城之卷	NBGI	293369
8位	变形金刚 游戏版	Activision	275514
9位	横行霸道·自由城故事	ROCKSTAR	269721
10位	捉猴啦 猴子爱作战	SCE	229991

本期起本刊与万宇在线合作推出“中国掌机流行榜”，更多精彩信息敬请期待。万宇在线是国内领先的游戏资讯网站，游戏图鉴是万宇的招牌产品，是中国规模最大、内容最全、资料最详尽、检索最便利的掌机游戏资料索引库。万宇在线网站：http://tvgame.92wy.com

JAPANESE GAME SALES RANKING 2007.11.12–2007.11.25

日本家用机软件双周销售排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	NDS	勇者斗恶龙4·被引导者	任天堂	2007.11.22
2位	PS2	实况足球胜利十一人2008	KONAMI	2007.11.22
3位	NDS	马里奥聚会DS	任天堂	2007.11.8
4位	PS3	实况足球胜利十一人2008	KONAMI	2007.11.22
5位	Wii	生化危机 UMBRELLA编年史	CAPCOM	2007.11.15
6位	PS3	真·三国无双5	KOEI	2007.11.11
7位	NDS	家庭棒球场DS	NBGI	2007.11.15
8位	NDS	流星洛克人狂战士X忍者/恐龙	CAPCOM	2007.11.22
9位	Wii	超级马里奥银河	任天堂	2007.11.1
10位	PS2	FF11 阿鲁塔那的神兵 资料片	SQUARE ENIX	2007.11.22

CHECK! 被引导的勇者们

DQ4这次是第二次复刻了，除了原来的FC版之外，先后发售了PS和这次的NDS复刻版，本作的质量非常高，首周销量就轻松达到60余万份，看来在年底前达成百万不是问题。WE2008的表现也颇为不错。

AMERICAN GAME SALES RANKING 2007.11.18–2007.11.24

美国家用机游戏周间排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	Wii	Wii Sports	任天堂	2006.11.19
2位	Wii	超级马里奥银河	任天堂	2007.11.12
3位	XBOX360	Forza赛车2	微软	2007.5.29
4位	XBOX360	漫画英雄 终极联盟	ACTIVISION	2006.11.19
5位	XBOX360	质量效应	微软	2007.11.19
6位	XBOX360	刺客信条	UBISOFT	2007.11.13
7位	Wii	Wii Play	任天堂	2007.2.12
8位	PS2	吉他英雄3 摇滚传奇	ACTIVISION	2007.10.28
9位	XBOX360	使命召唤4 现代战争	ACTIVISION	2007.11.5
10位	DS	马里奥聚会DS	任天堂	2007.11.19

CHECK! 漫画英雄重回榜上

这期美国游戏市场方面有不少新发售的作品上榜，不过感觉更明显的似乎是一些已发售许久的“老游戏”重新回到榜上，例如360的《漫画英雄 终极联盟》，看来这些漫画英雄们在美国还是非常受欢迎的。

CHECK! 料理妈妈大受欢迎

NDS游戏方面，任社巨作《马里奥聚会DS》果然不负重望勇得第一，而异军突起的《料理妈妈》也凭借不俗的品质在中国玩家群中获得了极大认可，此次发售的系列第二部作品在没有大陆汉化版的情况下美日双版本的合计关注度竟与《马里奥聚会DS》相差无几，实在非常难得。相对而言，PSP方面，《寂静岭 起源》不出意外地夺得头筹，其他欧美风格的游戏也取得了一定成绩，但总的来说，PSP游戏仍然比较匮乏，大作倾向十分明显。



本期中国掌机游戏排行榜统计时间为2007年11月1日至11月15日。





↑从车头前面可以看到车漆的反光、赛道上的广告牌以及背景天空。

逼真的完美画面！！

被世界上所有的汽车爱好者所钟爱的《GT》系列终于在PS3上推出了最新作，《GT5序章》收录了现在世界上的现行车辆、2007东京汽车展上展出的多种车型和至今为止的历代名车，丰富多彩的赛车一定会让你乐在其中。

《GT》系列最大的特点就是画面漂亮，但是操作有一定的难度，需要相当长的时间进行适应，因此前几代中均设置了“驾照模式”，玩家可以在此模式中，对赛车的操纵控制系统进行熟悉，然后对赛道做一些简单的了解，逐步适应难度颇高的《GT》赛车。

著名职业F1车手福田良，对玩过本作后作出这样的评价：“真没想到会有这样出色的赛车游戏，街边晃动的霓虹灯，跑动的人群，足以乱真的背景，这一切真是太真实了，这才是真正的赛车游戏。”

由于PS3画面及质量的大幅提高，10多辆赛车可以在同一赛道上进行比赛，这些赛车将在同一画面上出现。



赛道将容纳更多赛车

得到进化的不仅是收录车辆的数量和质量！赛道模式也得到了大量的改良，从现已公布的游戏画面中，可以看到8辆赛车同时在赛道上进行驰骋的大魄力震撼场面，据说依靠PS3的强力机能，最大可以在同一赛道上容纳16辆赛车，并在同一画面上展现出来。不同的赛车都设定有自己的比赛模式，这样，比赛将进入更加难解难分的白热化，比赛场面也会更加精彩。

SCE的副总裁，热爱赛车、酷爱摄影的山内一典先生最初创造了这款赛车游戏，他的目标是制造“最真实的赛车游戏”。在著名的权威评论杂志《福布斯》评选的世界十大赛车游戏中，《GT》系列名列第一，登陆PS3的本作，到底会有怎样令人惊奇的表现呢？ □文/蔬菜汁

GRAN TURISMO 5 Prologue

PS3	本刊译名：GT5序章			CERO A
	SCE	4980日元	2007年12月13日	
RAC	BD-ROM	日版	人数未定	记忆卡容量未定

画面、容量得到超进化



驾驶最先进的超级跑车，驰骋在形态各异的赛道上。



↑GT5中不光是大型的跑车，轻巧的小型跑车也在赛道上亮相，玩家借此机会可以远离紧张赛事，对新车型进行一番鉴赏。

全新的驾驭感觉，不一样的刺激体验……



→当赛车进入弯道时，车身会反射阳光，影子会随着角度的不同而移动。

日产的新进车是GT-R PROTO，两年前曾经发表过本车的预计形态，但是其真实形态一直是个谜，直到最近的东京汽车展上，它的真面目才得以示人，厚重感十足的车身难免会使人将它与概念车联想到一起，同时随着底盘的重量增加，行进时的稳定性也大大提高。

日本大发公司的Copen，这次也入选了GT5的殿堂，这款车顶棚的制造材料为轻材料的金属制造，用电动按钮可以自由闭合，瞬间变成时尚的敞篷跑车。

三菱公司的后续车是Lancer EvolutionX，此车于2007年的9月份上市，车身后方的底部左右分别有两个排气管，是名副其实的最新锐的拉力赛之王。

美国福特公司的新进车型是野马GT。福特的跑车给人的感觉的确就像是北美奔跑的野马一样，激情无限、俊美挺拔。

新加入的各种名车全介绍

以东京汽车展中的诸多名车为主，本作收录了许多最新锐的赛车，丰田、日产、本田、马自达、三菱等日本名车基本都有后续车辆的更新，奥迪、福特甚至以F430享誉世界，有着超级跑车代名词的法拉利等很多名车，本作也进行了收录。奥迪公司有两款新车加入，一款是有着流线型外表和柔美身段的TT，另一款是外形狂放，略显个性的R8。凝聚奥迪技术结晶的这两款跑车于不久前在欧洲上市发售，日本地区的发售也在筹划当中。



↑装备了大功率引擎的超级跑车汇聚一堂，在弯道超车的时候，撞车的事故会时有发生，在比赛中，有时候撞车也是一种绝佳的竞争手段。



GT CHECK! 机能使画面全面提升

PS3压倒性的表现力，不仅是车身外侧的质量得到了大幅的进化，而且车内的油表、档位、真皮座椅等设备也清晰可见，质感非同一般。

赛车的进化大大提高的同时，赛道等背景质量也得到相当的改观。各种各样的赛道、看台上热烈狂呼的观众、列于赛道两旁各种各样的广告牌、天空的浮云等等，尤其是天空的浮云，如果车辆静止不动的话，可以看出白云是在随着时间的流逝而缓慢地移动。

全方位全视角欣赏



→背景比以前有了很大的增加，图中背景为游乐场的摩天轮，会随着时间推移而慢慢转动。



↑各种小型车的加入绝对是一个亮点，毕竟它们离我们的生活最近。

↓当同一画面中显现出多辆赛车的时候，会出现一些刺激的超车场面，在混乱的赛车秩序中可以体验到更加刺激的新鲜感觉。



赛车赛道达最高峰！

著名动作游戏登陆次世代，亚马逊女战士演绎蛮荒版本



本作取消PS3版？

关于本作《战斧·野兽骑士》的消息，最早是于2006年E3展上发表的，不过世嘉方面在公布了本作的开发计划之后有很长一段时间没有公布具体内容，估计不少人都已经将其淡忘了。本作原定是在PS3和XBOX360两台主机上同时发售的，不过据最近某国外游戏杂志的消息透露，游戏很有可能取消PS3版的开发计划，改为由XBOX360独占，尽管世嘉官方目前尚未就此事进行确认，相信准确性还是比较高的。看来由于PS3硬件方面销量的相对劣势，将会对其软件阵容造成恶性影响。

提到《战斧》，相信许多老玩家对其有着非常深厚的感情。1989年世嘉发售的街机版1代获得成功后，立即转入了MD的阵营，随后的2代也在很短时间内“过继”给了MD，而它的第3部续作却完全成为了MD独占的原创作品。可能有人是先接触的街机版《战斧》，也可能有人是先接触的MD版《战斧》，但是无论如何，相信玩过这款作品的朋友都会对它留下非常深刻的印象，《战斧》也成为了那个年代经典硬派动作游戏的代表。之前系列作品也曾被先后复刻在不同的主机上，包括XBOX360和Wii，不过那些都是比较简单的复刻，而这次的《战斧·野兽骑士》将以完全原创的新作姿态登场。相信凭借着次世代主机强大的表现能力，世嘉将为我们带来一个全新的“战斧”！ □文/北斗

神秘敌人再次威胁世界，女英雄携带宝剑重返战场。

本作将以在前3代《战斧》中登场的亚马逊女战士泰瑞斯·芙蕾娅（Tyris Flare）为主角，在她与战士Battler和矮人Gilius Thunderhead一起打败了无恶不作的Death Bringer之后，新的神秘敌人再次给世界带来恐慌，女主角将使用魔法和利剑来消灭邪恶的敌人。同时与副标题《野兽骑士》相呼应，游戏中还会出现许多各种各样的奇异怪兽，它们都可以成为玩家战斗用的坐骑，看来在系列前几作中就让玩家们称道的骑乘系统在本作中的地位将更加重要。

从官方所公布的画面来看，芙蕾娅的造型发生了很大的变化：一头标志性的长发变成了潇洒的短发，而且在本作中，她将不再只懂得使用一种魔法。由于游戏类型定位成了ARPG，物品装备、学习技能等要素是必不可少的。游戏的世界观依然是那个比剑与魔法还要久远的蛮荒时代，沙漠、堡垒、山丘都将成为玩家与敌人们战斗和厮杀的地方。另外，虽然世嘉并没有提及，不过相信在前几作中曾经与芙蕾娅并肩战斗过的伙伴们，也会在冒险中对她施以援手。

经典重现。

X360	本刊译名：战斧·野兽骑士			
	SEGA	价格未定	发售日未定	
动作角色扮演	DVD	美版	1-2人	记忆容量未知

再现热潮！美女与野兽！



↓从这张画面来看，芙蕾娅应该是在一处要塞之中，由于游戏背景设定是在蛮荒时代，所以不会有什么高科技的东西出现，但是敌人们的杀伤力绝对不容小视！



力量与美貌兼备的完美战士，在杀机四伏的荒野孤身冒险。



系列前几作都是比较标准的2D横版卷轴动作过关游戏，而这次的“野兽骑士”将改为全3D的作品，由于类型也变成了动作角色扮演，所以在游戏方式上会发生比较大的变化。至于这些改变对游戏的影响究竟是好还是坏，还得等到玩到实际的游戏之后才能下结论。



持利刃斩拦路之敌，用烈焰焚烧所有邪恶……



↑刀剑砍在敌人身上会溅出血花，“野蛮人”之间的血腥厮杀在游戏中将以这类方式被直观地表达出来。

→魔法也是系列一大特色，不过在本作中芙蕾娅将不再像以往那样只懂得一种魔法。

骑巨兽，驰骋在修罗地狱场 无尽厮杀，由你来画上终止符



骑乘系统是《战斧》系列的一大特色，而本作副标题名为“野兽骑士”，相信更是会在这上面下很大功夫。从目前已经公布的画面来看，芙蕾娅可以骑乘的野兽种类可以说是各不相同，这些野兽的能力应该也是各具特色，毫无疑问将成为芙蕾娅的得力帮手。



↑骑乘在野兽之上与敌人展开战斗，类似骑士之间的战斗，只不过双方坐下所乘的都是体形巨大的野兽。

→从外形上看，这只野兽应该是擅长奔跑和高机动性的种类。

无法忘却的经典 世嘉硬派作品代表

MD版《战斧》的故事情节非常简单：魔王ADDER抢走了传说中威力无边的黄金战斧，占据了王国，守护战斧的矮人族战士带领两名弟子同ADDER以及手下展开战斗，最终消灭魔王救出了国王和王后，世界恢复了和平。在人物设定方面也遵循了“欧美魔幻”的定律：充满力量的强壮男战士、美丽性感的女战士以及神秘的矮人族老战士。3名战士各有所长，魔法类型均不相同，并且有3个不同的强弱阶段，如果2名角色同时释放出魔法，威力超乎寻常，能够解决屏幕上所有敌人。坐骑的设定非常有趣，玩家可以将骑着怪兽的敌人踢落，自己骑上去，利用怪兽的特殊攻击来消灭敌人。关卡之间需要打盗贼来回复体力和魔力的设定也让人印象深刻。





←从MD时代开始，女主角芙蕾娅就以火系魔法见长。





为复国而战 紧跟在王女左右！

2006年在GBA主机上发售的S·RPG游戏《王女联盟》，凭借崭新的系统和人物的魅力获得了极高的好评，这次在PSP主机上隆重登场，除了继承前作之外，还追加了很多其他要素。下面为您进行详细的讲解。 □文 蔬菜汁

加尔恺萨

新生的布隆奇亚帝国的皇帝，依靠武装政变而夺得帝位，对权力的渴望毫无止境，登基后便展开了对泛塔基尼亚王国的攻略战。

PSP	本刊译名：王女联盟			CERO A
	STING	4980日元	2008年1月24日	
S·RPG	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定

《王女联盟》这款穿插着卡片的策略模拟游戏，拥有着很多个性鲜明的特点，如兵种相克要素、地形效果的累加、必杀技要素、各种武器的特点、时间限制的影响、道具的运用等等，使玩家在进行战略决策时的选择性大大增加，多种技战术使用的可能，使具有不同游戏风格的玩家（个人英雄、少数精锐、人海战术等）都可以从中找到属于自己的乐趣。另外，出色的人设成为它的另一个亮点，著名游戏设计人户部淑大师将这些游戏人物制作的夸张又不失可爱，使游戏的饱满度提高不少。

米拉诺

米拉诺盗贼团的首领，据点在大陆的南端，劫富济贫的侠义道。与从王都脱出的尤古多拉相遇后，决定帮助公主，对帝国宣战。

不一样的故事 唤起玩家的共鸣！

与以往战斗策略方面见长的传统S·RPG所不同的是，本作的剧情构思方面也十分的大胆，序篇部分对帝国军的残暴、战斗的惨烈、百姓的流离进行了很大力度的渲染，使玩家不知不觉间对王女的处境产生同情。下面就着重介绍一下游戏的剧情。


↑盗贼王与公主并肩作战。

鲜血编织成的恩怨情仇

泛塔基尼亚王国位于世界大陆中央，国家依靠着圣剑的祥瑞和国王的贤能显现出一派太平祥和的景象，并一直持续了很长的时间，但是似乎在一夜之间，这宁静就被突然打破了。在第31代国王奥尔丁统治时期，王国受到了新生的布隆奇亚帝国的进攻。王国军与帝国军展开了惨烈的战斗，但是在帝国军的优势兵力面前，战场的局势呈现一边倒的状态。在边陲重镇卡罗纳宣告失守后，帝国的铁骑长驱直入，进逼王都帕尔迪纳。依靠武力迫使先帝退位的年轻皇帝加尔恺萨亲自披挂，带领帝国精锐攻打王都，在进行了激烈的巷战之后，奥尔丁王饮血敌刃，帝国的深红战旗插在了帕尔迪纳王宫之上。惨遭蹂躏的人民开始陆续逃离自己的家园，在逃难的百姓中间混杂着一位年轻的少女，她手中紧握着一把宝剑，那是泛塔基尼亚王室代代相传的圣剑——"古兰森丘利奥"，她带着泛塔基尼亚最后的希望来到了大陆的南端，在这里她遇到了盗贼王米拉诺，由此拉起了复国的圣战序幕。



尤古多拉

泛塔基尼亚王国的公主，祖国被布隆奇亚帝国的皇帝加尔恺萨所袭占，逃出王都的王女发誓要用手中的圣剑收复自己的祖国。

最终战斗画面确认后展开战斗，战斗方面，进攻方可以选择突击指令，这样可以有机会一举将敌主将掩杀剩下的士兵则会呈现出惊恐状态而士气低落；防守方可以使用反击指令进行回攻，但是猎人和使用弓箭的角色不能使用该指令；白兵战，双方进行混战，这时上方的能量槽积满后可以使用必杀技，可以使用十字键切换守势和攻势，守势可以积攒能量，攻势能量缓慢下降；战败方士气下降，士气为0时此角色从地图上消失；每回合可以使用一枚卡片，M=移动力，使用以后卡片就会消失，注意卡片全部用光时游戏结束；能量槽满可以发动必杀技，但是要满足一定的条件，比如卡片上的记号要与发动必杀者的手持武器相匹配等等。

Point 01 系统进化

骑兵的移动能贯穿敌方士兵；决定主将后会出现主将的指挥范围，在主将的指挥下战斗会更为得心应手，女性的指挥范围为十字形，男性为×字形；可以在临接的敌人中间选择进攻的敌人，敌人也同样会设定主将进行反击，总的原则是我方战斗人员越多战斗越有利。



←在确认联盟结成完了后展开魔女与骑士的战斗。

Point 02 追加要素

PSP版《王女联盟》在片头CG、声优阵容、游戏的画面等方面都有很大的强化，并且游戏剧本也针对PSP的大容量作了相应的变动，人物更加饱满之外还进行了增加，游戏中可使用的卡片也多了不少。王女联盟的FAN们一定会大呼过瘾。





↑追加要素之一：魔女正在施展召唤术，召唤魔法巨人。

Point 03 人物丰富

游戏的故事梗概是泛塔基尼亚王国被攻陷，王女来到南方与盗贼王相遇，开始复国，为了祖国的解放，各种各样的人聚集到王女的身边。在军事实力强大的布隆奇亚帝国和展开反击的泛塔基尼亚王国间，还穿插着很多其它第三势力，如有泛塔基尼亚王国被攻占的前车之鉴，不甘心坐以待毙，而率领水之民向帝国宣战的安贝利亚公国的女王安梅罗内、一心要擒获王女的赏金猎人米塞尔、见钱眼开的山贼团首领奥尔特加等等，丰富多彩的各种人物构成了庞大丰富的剧情，使游戏增色不少。

游戏开发接近尾声 制作方组织玩家测评

由于PSP游戏《王女联盟》的开发方面已经逐渐接近尾声，制作方已经开始着手组织"王女FAN"和各游戏杂志的编辑记者展开游戏的测评试玩活动。据参加测评试玩的编辑透露，虽然制作方宣称此游戏还在开发之中，但是进行了5小时不间断的游戏测评之后，游戏的进行非常的流畅，基本上已经达到了完成的程度，即游戏的开发进程十分顺利。主角尤古多拉和米拉诺造型美丽、色彩鲜明，在战斗模式进行的时候，编辑看的入迷，几乎忘记了下达战斗指令，差点惹出笑话。音质一流，连跑龙套的无名角色都有台词，由此可见故事的厚重。最值得一提的是游戏的速度，为想要快速通关的玩家设计了关闭战斗画面的选项，这对游戏杂志的攻略编辑来说，无疑是个捷报。



↑即使只剩一人也可以将战局逆转。

Point 04 职业众多

本作佣兵种类增加到了12种，有传统的战士、骑士、魔法师、弓箭手，也有颇为新鲜的飞兵、召唤战士、魔法巨人等，各兵种职业有着各不相同的特点，玩家可以利用这些兵种的特点进行排兵布阵，进行殊死拼杀。各兵种的设计十分生动，这些皆出自人设大师户部淑之手。


←即将展开殊死对决前的紧张一刻。

Point 05 声优强大

本作采用了超豪华的声优阵容，其中有动画《SOLA》、《寒蝉鸣泣之时》的声优中原麻衣和电影《鬼娃娃花子》的声优前田爱等。具体如下：尤古多拉——中原麻衣、米拉诺——泽城みゆき、加尔恺撒——三浦详朗、杜兰——私市淳、尼切——前田爱、吉利亚——神原ゆい、艾米利欧——野中蓝、拉塞尔——渡边武彦、艾吉娜——藤野とも子、因扎吉——藤原圣也、吉尔巴——铃木麻里子。在剧情中这些声优会上演精彩的演出，而且，有声优配音的不只是主角而已！所以一些叫不出名的配角也会忽然说出一些让人出乎意外的台词。



多兵种作战 凸显玩家的睿智！

魔女

利用魔法扫把可以使出各种魔法的小魔女，使用奥义可以做出岩石巨人。

刺客

一手持锋利的铁爪，一手持弩的暗杀高手，发动奥义时可以瞬间取敌首级。

飞兵

可以驾驭怪鸟在天空飞行的女战士，是骑士的克星，但遇到猎人时要小心。

人鱼

擅长水战的水之民，可以发动使河水瞬间冻结的超强力奥义，毙敌于顷刻。

骑士

驾驭骏马在战场上行军作战的骑兵战士，可以使出人马合一的强力攻击。

誓为王女复国而战——





遨游在全新的原创世界 与神秘的来访者展开厮杀

SOMA BRINGER

ソーマブリンガー



NDS	本刊译名：索玛勇士			
	任天堂	价格未定	2008年预定	
A・RPG	卡带	日版	1～3人	记忆卡容量未定

ソーマブリンガー是一款操作简单，拥有着简洁战斗系统的A・RPG类型游戏。全部角色共有7人，玩家可以从特征各异的7个角色中任选一人进行游戏，然后使用丰富多彩的战斗技巧，与在游戏中被称为“来访者”的神秘敌人进行战斗。这次将为大家介绍主角中的一人和一个谜之女孩，揭开他们的神秘面纱同时，相信大家一定会被这两个完全原创的新角色所吸引，从而对这款任天堂公司全力打造的力作产生浓厚兴趣！另外，还将为大家详细讲解这款幻想题材游戏中的世界观设定以及游戏的流程模式。 □文/蔬菜汁

贝鲁特

玩家最初可选择的7名主角之一，法鲁兹夫第七中队的战斗队员，由于其在战前举行的集训中表现出色，被作为优秀战斗队员，进入了精锐作战部队——战斗班。唯一的坏毛病就是爱睡懒觉，所以大家对贝鲁特的迟到早已习以为常。从发布的设定图片看判断，贝鲁特应该是攻守兼备的战士类角色。

战斗班的主要队员 总是爱睡懒觉



↑作为战斗班的精锐队员，嗜睡是她唯一的缺点。

ヴェルト
ああやって大地や周辺の大気から、
ソーマのエネルギーを集めて、

ヴェルト
あかりをともしたり、お湯をわかしたり
するのに利用しているんだ。

Story

故事的舞台是使用“索玛”作为能源的幻想世界，忽然有一天，发生了未知的“来访者”利用动植物袭击人类的事件，于是出现了与其作战的特种部队——法鲁兹夫。

在充满索玛的世界中，

一切从这里开始 游戏最初的故事

游戏中，贝鲁特隶属的对“来访者”特别作战部队法鲁兹夫第七中队，根据侦测到的索玛能源的异常反应，前往久内鲁森林进行进一步调查。为了让大家对游戏的战斗流程有一个初步的了解，下面以发生在久内鲁森林的搜索战斗为例，为大家详细地一一介绍战斗中将会发生的状况，以及对这些状况应该有哪些具体的应对措施。



↑发生情况后，使“索玛”恢复正常，是“法鲁兹夫”特种部队的一大任务。



久内鲁森林探索

接到异常情况的报告后，“法鲁兹夫”特种作战部队受命出动，前往人迹罕至的久内鲁森林深处，对索玛的情况进行调查。这是贝鲁特的第一次任务，必须击败变得凶残的动植物后，前往指定地点与大家会合。

“来访者”出现在林海！

→在森林深处，贝鲁特将会遇到什么状况呢？

ジュネル大森林



↑下方屏幕上有简单易懂的地图，使战斗便利许多。



“来访者”发起攻击

在集结地会合的贝鲁特等人突然受到恶狼的袭击，凶狠的恶狼在队长的带领下被击败，从倒在地上的狼身上，出现了想要逃走的“来访者”，狼忽然变得凶狠残暴起来，真正的原因是被神秘的“来访者”控制了。



←中队包括贝鲁特在内共有7人，图中的加蒂斯显然是近身格斗型战士。

ジャディス
隊長！ 計器に反応が



寄生者操纵了恶狼

→与被操纵的恶狼之间展开了激烈地战斗。



↑4个按键有着不同的作用，按任意一个键都会发出多彩的动作。

作为一款动作RPG类型的游戏，系统中有很多精彩的战斗动作，NDS上的4个按键中每个按键对应着不同的动作，而且每个动作的设计都十分华丽精彩，4种动作产生不同的战术效果适用于不同的场合。



4按键对应4种动作 组成华丽的战斗系统

最多三人 可协力作战

→↓对应NDS的通信机能，可以进行三人协同作战，简单有趣。





→因为失忆而忘却了索玛的存在。

伊迪亚

在久内鲁森林的深处，处于特种作战部队“法鲁兹夫”保护之下的神秘少女，由于失去了记忆，只记得自己的名字，作为森林中发生的神秘大爆炸的唯一当事人，与第七中队同行。

隐藏在巨大茧中的神秘少女

高自由度的要素 可以成长的系统！

本作的一大特点，就是拥有着高自由度的升级系统，在得到一定的经验值进行升级时会得到4个技能点（CP），玩家可以进行任意分配，创造自己喜欢的别具特点的角色。

→状态画面中显示了各种多彩的数据，下屏幕中右上角处标有该角色的职业。



←可以选择不同的特殊能力，进行组合后会得到擅长不同战斗技巧的角色。



与不知名的神秘生物展开对决。

久内鲁森林深处

来到树海深处的贝鲁特一行人突然发现了一个巨大的茧，这个不明来历的家伙正在吸取周围的索玛能源，大家上前展开进一步的详细调查，可是意外情况发生了，一个巨大的“来访者”出现了，战斗中队与敌人苦战之后终于将其击退，接下来发生了更加可怕的事情——茧发生了大爆炸。



巨大型“来访者” 在茧旁惊现！





↑爆炸前一刻，贝鲁特发现茧中竟然有人影，于是大家打消了将茧破坏掉的计划，远远地躲在一旁，静观其变。

奇怪的神秘少女

大爆炸之后，众人在茧的所在处发现了一个神秘的少女——伊迪亚，她对发生的一切一无所知，本想将其带回本部，但是由于接到了新的命令，第七中队只好带着神秘少女一起，前往他们的下一个目的地。

少女破茧而出 她的正体是？



↑带着神秘少女伊迪亚前往下一个目的地的第七中队，就这样揭开了前途未卜的一连串冒险故事的序幕。



FRAGILE

—フラジール—

~さよなら月の廃墟~

无主的腐朽世界 少年在寻找着某人 在皎洁月光下无尽漫步



无尽的废墟别样美丽 强力开发的新感觉之作！

本作以未来世界为舞台，主人公是一名为了寻找同伴而不断探索的少年，游戏类型为角色扮演。在当时的世界人类正在逐渐消失，长年累月建造的城市和各种设施都失去了主人，逐渐成为废墟。主人公在这些废墟中不断探索，在寻找同伴的同时探索着人类纷纷消失的真相。主人公在搜索时，还会遇到一些恶灵的突然袭击。主人公除了打倒这些恶灵之外，还可以使用手电筒和金属探知器寻找隐藏在废墟中的物品。本作由曾经开发过《莫尔莫斯骑士团》、《维纳斯与布莱布斯·魔女与女神的毁灭预言》的小组开发。　□文／雪飞



←废墟中黑暗异常并且毫无声息，在其中探索倍感恐怖寂寞，而在游戏时玩家还会感觉到强烈空虚悲哀。

消失在废墟 寂静而美丽

↓皎洁的月光永远守护着赛特，它也是赛特唯一的依靠。在月光的指引下，赛特缓缓前进。

在走向毁灭的世界中独自旅行的少年，一面忍受着无边的寂寞，一面为了寻找到与自己相同的人类，在废墟中不断探索。

赛特

不懈努力摆脱孤独……



Wii	本刊译名：FRAGILE·永别吧月之废墟			CERO 審査予定
	BANDAINAMCO	价格未定	发售日未定	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定

探索人类最后遗迹的旅程，

失去人类气息的城市
在寂静中悄然走向毁灭……

主人公赛特探索的废墟曾经是人类生活的繁华场所，本来充满活力的街道在人类消失以后，迅速走向衰亡。虽然在废墟中毫无人类的气息，但主人公赛特却坚信在这个世界里有像自己一样的人类存在，也正是这个希望支撑着他忍受着孤独的煎熬。似乎是在某日，人类毫无征兆地突然消失，街道上的各种物品都保持原状遗留至今。在游戏中玩家可以借用这些生存必须的物品，并且利用各种道具寻找同伴和世界灭亡的真相。本作以记叙的手法表现出意味深远的世界观，用独创的游戏系统真实表现出了美丽的幻想世界。



↑从天窗洒下一缕光芒，在无人的地下道中，只能依靠这缕光芒和手电筒才能前进。



保留着人类的痕迹 古老的街道

←最近还在营业的商店失去主人后开始腐化，人类都去了哪里？



时间已停止 古钟楼

↑→为人类服务的钟表和列车，在人类消失以后失去了自己的存在价值。既然没人需要，那么自然是静静地等待消亡。

新主机新体验

在废墟中探索手电筒是必不可少的工具。使用手电筒时，玩家只需要把WII动感手柄对准屏幕。经常探索那些似乎隐藏着什么的场所，定然会有收获。而且金属探知器也一样使用动感手柄操作，在地面上有金属制物品时便能派上用场。另外游戏影像中可以看到赛特手持树枝的画面，也许这就是他用来对付恶灵的武器。为了配合WII主机手柄，在实际战斗中赛特手中的木枝很可能就是“双节棍”。WII主机的独特操作使玩家手中的手柄完全化身为各种工具，大幅增加了真实感。但玩家在游戏中一定要注意周围的环境……



在黑暗中默默等待 信任救助自己的同类

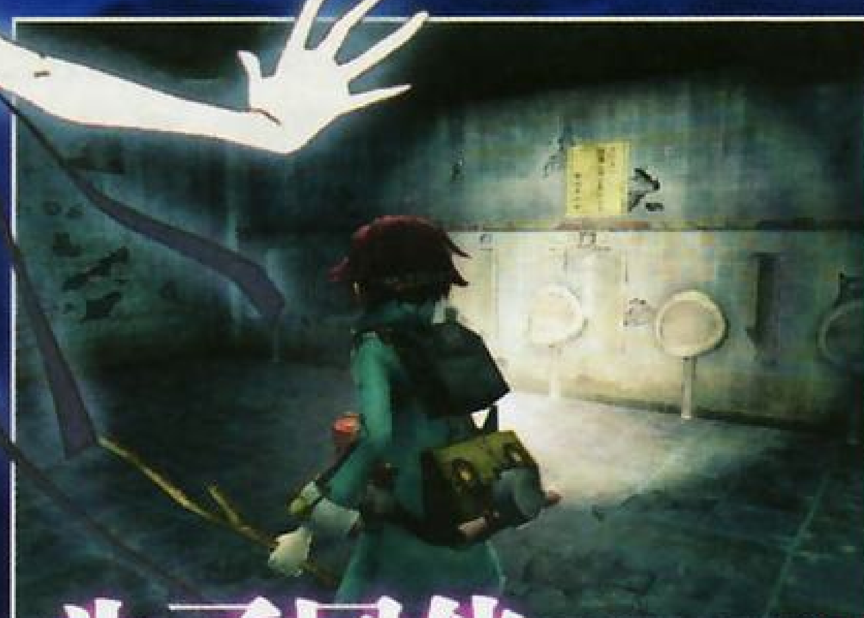
海罗茵

为了被同类发现一直在某地默默等待。也许是在瓦砾废墟下、也许是在禁闭大门的背后。



早已废弃 古建筑

→在地下道曾经是公共厕所的墙壁上，现在还残存着一些奇怪的涂鸦。



为了同伴 年轻的塞特 苦搜寻

→以铁路尽头该有的城市为目标，在皎洁的月光下赛特大步前进，仰望着远方的朝阳光芒，赛特勇气大增……

希望曙光就在前方……



找寻世纪末心灵的痕迹——

点评人 狞菜





MASS EFFECT

用"史诗"来形容一款游戏可能显得有些老套，但对于Bioware的这部最新作品来说，你似乎也找不到更好的词来形容它。

X360	本刊译名：质量效应			
	BIOWARE	59.99美元	2007.11.16	
角色扮演	DVD-ROM	美版	1人	820KB

人类永远传承的星际开拓梦想，如同英雄史诗般宏大的冒险之旅

长久以来，Bioware都被人们看成是美式RPG厂商中的泰山北斗。作为Xbox360平台上的最新作，《质量效应》一如既往地保持了Bioware作品的优秀素质。它拥有令人惊叹的画面效果和一流的配音，将玩家带入一个既充满了科幻色彩、又具有很高真实感的宇宙空间。紧张的剧情冲突、对于故事细节的精心刻画以及巧妙设置的对话选项，让你一旦投入其中就难以自拔。尽管在某些方面存在着一些瑕疵，但这并不影响《质量效应》成为今年最出色的游戏作品之一。

和当今流行的很多RPG游戏一样，在游戏的开始，你需要自行设定游戏主角的外形，接下来还要从六种职业中选择其一。每种职业都具有各自不同的特性，有些精于战斗，有些长于特技，还有些能够熟练地使用在游戏中被称为Biotics的魔法。设置好这些内容之后，你便可以操纵你的角色在这个瑰丽的宇宙中开始自己的冒险。与很多科幻题材的游戏不同的是，在《质量效应》的设定中，人类并非宇宙的中坚种族。与此相反，人类在宇宙间各个种族所构成的的政治系统中显得相当边缘化。在星际议会中，根本没有人类的席位；而专门负责解决宇宙争端的精英部队："幽魂"中，也从来没有人类成员。这也意味着在游戏中，你操纵的角色不仅要完成拯救世界的任务，同时也要通过交流和互动来赢取其他种族的认可和尊重。

故事的起因是"幽魂"的一个成员背叛了自己的组织，引导着一个叫做Geth的残暴种族在银河系中大肆劫掠具有神秘意义的古物。而主人公的任务自然就是在各个星系之间穿梭、寻找这个家伙的踪迹，最后将他绳之以法。和Bioware的其它作品一样，你会不断地遇到各种各样的对话选项。当主人公与NPC交流的时候，你可以从几种不同的对白中选择其一。有些对白显得温和婉转，有些则较为直白，甚至还有一些显得粗暴无礼。尽管在很多情况下，不管选择哪一句对白，实际上都会导向相同的结果，但游戏制作者凭借这个小手段就让游戏看起来显得更具有"自由度"、玩家也会觉得自己在剧情的走向中起到了更加重要的作用。当然，在某些时候，你所选择的对白也确实会影响到游戏的流程。例如你可以通过委婉的外交辞令来化解一场迫在眉睫的战斗，也可以用语句中流露出来的气势震慑你的敌人。更为重要的是，通过这些丰富多彩的台词、以及NPC根据不同台词所给予的回应，银河系中各种族之间错综复杂的关系被栩栩如生地表现了出来。每个种族的天性、信仰，他们对于其他种族的观念乃至偏见，都在这些精心编撰的对白中展露无遗。



不难猜到，除了主线任务之外，游戏中还有数量众多的支线任务供你选择。而这些任务通常都会将你引向不同的星系。但稍微有些令人失望的是，游戏中的宇宙并没有你所想象的那么庞大——或者说，游戏的自由度并没有你想象的那么高。在每个星系中你通常只能选择某一颗行星进入，而每颗行星上除了与任务相关的事件，并没有太多内容值得你去游览、探索。在行星上，你可以驾驶一种特殊的战车来行动，不过驾驶部分乏善可陈。制作者并没有花工夫去表现各个行星上不同的重力或者表面环境，因此不管你在哪一颗行星上飚车，手感也不会有什么差别。更严重的问题是，这种战车的火炮设计存在着缺陷，使得你无法自由地上下调整炮口。当需要攻击的目标与你驾驶的战车之间存在着较大的高度差的时候，瞄准射击就成为了几乎不可能完成的任务。

相比驾驶部分，徒步的作战系统则要显得完善的多。你可以与两个队友一起行动、协同作战。每个队友都有自己独特的天赋和特性，可以使用不同的技巧来对你提供帮助。另外你也可以选择多种不同的武器、并且可以对这些武器进行升级。尽管操作方式看起来有些像普通的第三人称射击游戏，但你必须记住的是，这终究是一款RPG游戏。因此，战术策略比起操作来更加重要。你必须协调自己队友的行动，选择有效的攻击方式。一旦你习惯并掌握了打法，你就可以从中得到极大的乐趣和成就感。

《质量效应》最大的瑕疵可能是其很不完善的用户界面。很多时候，菜单操作会给玩家带来极大的不便。例如你进入了武器升级菜单，然后忽然改变了主意，不打算对自己的武器进行任何升级；但此时你会发现，你无法通过简单的按键退回到上一个菜单，而必须从中选择一个项目。甚至在战斗菜单中，也经常会出现这种"无法取消"的现象，导致你一旦不慎选错了指令、或者改变主意的时候，不得不白白浪费一个回合。诸如此类的问题可能会使你在游戏中颇为窝火，但如果你能把它抛到一边、仔细品味游戏的剧情、并且沉浸在整体氛围之中的话，《质量效应》仍然堪称必玩的RPG之一。

A



【点评人/龙马】又是一款极具深度的美式RPG游戏，"Bioware出品"就是质量的保证。剧本堪称杰作，尽管整体情节初看起来似乎有些老套，但实际上会为你带来众多意想不到的转折，而且细节表现十分精彩。游戏中对于宇宙间各种族之间关系的描述多少带上了一些《星球大战》或者《星际旅行》的影子，但还是具有强烈的个性色彩。其实，宇宙科幻这种更接近于欧美文化背景的题材才是Bioware所真正拿手的，因此《质量效应》的气氛营造比起以东方文化作为背景的《翡翠帝国》更加优秀。对于美式RPG爱好者来说，这是一部不容错过的游戏。

A



【点评人/北斗】也许是因为游戏观念的不同，其实一直以来我对于Bioware制作的RPG游戏都不太感冒。和众多"开放式"的美式RPG一样，《质量效应》也存在着主角形象刻画不鲜明的问题。过于细致的背景设定，和庞杂的对白，反而导致剧情主线在游戏的整体中显得不够明晰，主角的形象也渐渐埋没在漫长的流程之中。因此，当你完成了一个又一个任务、渐渐接近游戏的结局的时候，也很难有"终于完成了一个伟大的故事"那种成就感。不过除此之外，《质量效应》确实是一部制作精良的游戏，无论是画面、音效还是战斗系统都几乎无可挑剔。

B



【点评人/小沛】玩美式RPG最为头疼的就是分支选择，当你面对一个接一个的对白选项时，很容易产生"不知所措"的感觉。从好的方面来讲，这迫使你去仔细阅读对白，可以更加深入地理解深奥的剧情。而从不好的方面来讲，这又让你丧失了游戏中"随意"的乐趣。到底是喜欢这种一切都要自己决定的方式，还是类似看电影那样单线式的剧情，就看你自己的口味了。从游戏本身而言，《质量效应》很好地展现了一场史诗般的星际冒险，游戏中所包含的内容也相当丰富。只是游戏中的战斗稍微难于上手了一点，对初玩者可能会造成一定的麻烦。

B

在行星上驾车行驶的时候，注意尽量避开空旷的地面，以防遭到来自地底的袭击！

点评人 著子



レイトン教授と悪魔の箱

NDS	本刊译名：雷顿教授与恶魔箱			
	LEVEL-5	4800日元	2007年11月29日	
解谜冒险	卡带	日版	1人	1Gb



踏上充满惊奇的解谜之旅 发掘传说背后的事实真相

NDS软件中有很多出奇制胜的作品，这些作品造就了NDS新用户群开掘的成功，这是很多人共同的认识。而《雷顿教授》这个系列，可以算是在新作品经验基础上完成的成熟之作了。

《雷顿教授》的前作《雷顿教授与不可思议的小镇》发售于今年2月15日，这也是LEVEL-5在开发以外，第一次自行负责发行工作的游戏。这款挑战小镇居民提出的各种谜题，使故事逐渐展开的冒险游戏与传统AVG不同，玩家只要沿着剧情主线解谜即可，不需要为剧情的分支担心。因此，本作并没有搭载传统AVG的选项式系统。从本质上看，《雷顿教授与不可思议的小镇》是一款将《脑锻炼》类的益智类解谜要素用故事主线连接起来的作品，玩家可以一边解各种轻松有趣的谜题，一边慢慢欣赏引人入胜的故事。两个休闲主题的巧妙融合使本作具有朴素但充实的游戏性，让人在不知不觉间玩下去。同时，这款游戏的细节设计也很巧妙，图画故事书一般的画面风格和旧时英国的背景设定形成了一种平易近人的氛围，即使没怎么接触过游戏的人也比较容易被本作所吸引。各方面经验的成熟使《不可思议的小镇》获得了成功，目前发货量已经超过百万，正式跻身NDS的“大作”行列。

11月29日发售的《雷顿教授与恶魔箱》是《不可思议的小镇》的续作，也是厂商公布的“雷顿教授三部曲”中的第二部作品。由于前作受欢迎程度较高，本作从很早以前就已经受到了广泛关注。在本作之中，熟悉的雷顿教授和助手路克再次露面，继续以解谜冒险的方式展开旅行。



本作的主系统和前作大体相同，玩家需要循着故事主线寻找并解开各种谜题。下屏中会显示出雷顿和路克所在的场景，用触笔在场景中点击就可以完成调查物品、对话与场景移动等动作。故事还是单独主线式的，剧情发展中会出现一些关键谜题，解开这些谜题就能够使情节发展下去。谜题可以反复挑战，即使不能一次解开也可以继续尝试。除剧情中的关键谜题外，流程中还有很多辅助谜题，这些谜题不会自动遇到，而是需要玩家在各处进行探索来发现。辅助谜题原则上只与要素收集率相关，不发现或者不解开也不影响流程发展。只不过，有些情节需要玩家结构一定数量的谜题才能发展下去，如果完全忽略调查，也会对顺利游戏造成影响。

本作中共有一百三十多道谜题，内容依旧五花八门。进入谜题后，上屏会给出谜题的文字叙述，而下屏则显示出谜题的操作界面。如果谜题需要玩家输入数字答案，则下屏中会出现文字识别框，玩家直接在识别框中手写数字就能作答，非常方便。如果成功解谜，游戏还会给出谜底的详细解释。另外，游戏中的每一道谜题都标有相应的挑战点数，解开谜题时，玩家就会获得这些点数，但如果答错，可获得的点数就会下降。积累的点数可以在游戏的奖励模式中购买隐藏要素。

很多人对本作印象最深的地方就是系统的亲切度。本作非常注重操作细节，在各种地方都尽量为玩家考虑。本作的剧情动画全部可以直接用START键跳过，便于玩家自行取舍。游戏中虽然没有指令型软复位，但系统菜单的左上角设置了复位键，当玩家觉得漏过了什么要素想读档重来时，轻轻松松就可以回到游戏的标题菜单画面，不需要关机。游戏中的谜题没有时间限制，并且带有多级提示模式，当遇到难解的题目时，玩家可以自由决定是否请求协助，因某道谜题解不开而卡住的情况不易发生。另外，前作中广受好评的“谜题小屋”依旧保留了下来，每当剧情进展到一个段落，谜题小屋就会自动检索该章节中尚未发现的谜题，收集起来供玩家挑战。这样，想迅速通关的玩家可以直接玩到所有的谜题，而追求调查完美的玩家也可以比较及时地得知自己有否遗漏。

剧情及表现方面，本作依旧延续了前代的风格。本作中的故事主线围绕拥有不祥传说的“恶魔箱”展开，雷顿为了解开自己的老师施雷德博士在调查恶魔箱中殒命的事件，和路克登上一列和事件有关的豪华列车，在旅途中展开调查。本作中的人物形象虽然比较卡通化，但带有浓厚的旧时英国气息，性格也很有厚度。故事情节依然是传奇推理冒险，但与前作相比，多了几分神秘文学的悬疑气氛，悬念与伏线给人的触动更加强烈，很有阅读性。

除了耐看的剧情与有趣的谜题外，收集要素和小游戏模式也是本作的亮点之一。“仓鼠减肥”“不可思议的相机”等与道具收集相关的小游戏设计巧妙，玩家在解谜之余完全可以用它们来改换心情。另外，本作中的CG影像总长度比前作翻了一倍，配音阵容也非常豪华，表现能力也是很出众的。

整体来看，作为一款解谜休闲类游戏，本作内容的质量与充实度都比较令人满意。对于喜欢这类游戏的玩家们来说，已经被市场证明了的《雷顿教授》还是很有一玩的价值的。

A



【点评人/北斗】LEVEL-5的“圈钱游戏”第二代。游戏无论从哪个方面看都和前作没有太大的区别，但反过来看，前作的高完成度在本作中也依旧得到了继承。新的剧本和新的谜题，对于本作的爱好者来说，有这些就已经足够了。本作中的表现层面得到了加强，影像长度大幅提升，故事剧情与结局也不错，留下了回味的余地。游戏中的谜题种类更加多样，其中很多都是益智操作类或者简单的数学问题，而且都有比较直观的图形界面，除了少数谜题叙述较为复杂外，大部分不需要太高的日文水平也能看懂。如果没玩过脑锻炼类游戏，完全可以用本作尝试一下。

B



【点评人/雪飞】文字益智解谜类游戏在国内的处境一直有些尴尬，较高的外语水平要求会不时在游戏中形成障碍，这也是国内玩家对硬派的计时脑锻炼式游戏敬而远之的主因。不过，《雷顿教授》在这方面是个特例。这款游戏的谜题不进行计时，图形界面的表达也比较完善，便于慢慢理解与思考。对于那些简单的数学问题或者拼图、挑错等娱乐型问题，国内玩家完全可以自行解答。即使有一部分谜题叙述较为复杂，玩家也能够凭借游戏中完善的提示系统找到答案，并不影响剧情的展开。在赏心悦目的游戏画面之下体验体验揭开谜题的成就感，也是件不错的事。

A



【点评人/龙马】今年的东京游戏展上，LEVEL-5原本准备向参加者发放一款限定版NDS游戏软件，结果因为经验不足而没能足量发出，引发了高价倒卖等现象。作为补救措施，LEVEL-5将该软件中的部分内容放在了《恶魔箱》里，这也是《雷顿教授与伦敦假日》《闪电十一体验版》出现在本作中的原因。包括这两个附送游戏在内，本作中的游戏要素非常充实，不愧于“休闲”的名号，消磨时间非常合适。游戏中的很多谜题都令人联想起小时候做过的趣味数学题，玩起来颇有熟悉之感。不过，本作和前代相比并没有什么明显进步，这应该算是个令人遗憾的地方。

B

负责本作谜题监修的日本心理学家多湖辉是著名益智谜题集《头脑体操》的作者，今年已经81岁高龄。

点评人 雪飞







勇者斗恶龙系列在日本绝对是国民级角色扮演游戏，在我国也深受玩家喜爱。史艾公司将该系列的三代作品全部复刻到NDS主机上，本作则是的首发队员。

NDS	本刊译名：勇者斗恶龙4·被引导的人们			CERO A
	SQUARE·ENIX	5040日元	2007年11月22日	
角色扮演	卡带	日版	1人	1G

角色扮演系列王者看好掌机，经典系列新作、复刻层出不穷！

本款作品绝对没有愧对勇者斗恶龙系列的金字招牌，虽然是一款复刻作品，但却充满了诚意，为勇者斗恶龙系列的复刻三部曲开了个好头儿。在DS主机上的本款作品继续采用传统的游戏操作方式，虽然浪费了主机的触摸功能，但却更使玩家可以更轻松地进行游戏，不会因为操作的改变而增加玩家的游戏负担。游戏的画面得到了提升，远超FC版作品与PS版作品持平，并且游戏战斗中敌我动作比PS版作品更为复杂。虽然游戏剧情流程和隐藏物品位置上都没有什么改变，但在一些细节之处厂商都做了调整，使玩家的游戏更为方便。

本作追加了中断记录，并且这个中断记录是永久记录，在读取一次后并不会消失，不过在迷宫中和BOSS战前不能中断记录。这样的设计大大方便了玩家的游戏，尤其是在临时有事或者电力不足不能继续游戏时，玩家不必再浪费时间去寻找教会，在野外场景即可中断记录。

战斗速度是角色扮演游戏的重要因素之一，速度太慢会影响游戏的流畅性，速度太快则会影响玩家的游戏心情。本作在战斗速度设置与PS版基本相同都可以由玩家自行调整，因为主机性能的关系，PS版游戏战斗速度分为八级，而本作则只分为五级，一级最快五级最慢。在战斗中的文字信息显示与战斗攻击效果同步进行，战斗流程相当流畅，每次攻击间隔时间很短，大大节约了玩家的游戏时间。与PS版相比较，本作还有一个更大的优点，那就是因为卡带的缘故，战斗场景和野外场景切换异常迅速，玩家不需要把时间浪费在等待上。

利用主机的双屏幕特有机能，无论是战斗中还是野外场景，玩家都能随时查看角色的能力数值和状态变化。这样的设定非常方便，使玩家随时可以了解角色的状态，如果在战斗中有人陷入异常状态，可以在最短的时间内发现并迅速回复。可惜的是毕竟NDS主机机能有限，当战斗中我方角色陷入濒死状态时，头像并不会发生任何改变，缺少了一些真实感。



PS版中道具袋在第五章才可以使用，而前四章主人公的金钱不能继承只能继承道具，这样一来玩家在完成前四章游戏前，必须把手中的金钱全部换成道具或武器。因为没有道具袋，所以玩家只能购买相对昂贵的道具或武器，把他们放在角色身上有限的道具空格里。而本作则更为方便玩家游戏，在第一章便可使用道具袋，玩家在完成前四章游戏前不需要寻找昂贵的武器道具购买，随便买些东西都可以放在道具袋中，并在第五章把它们换成金钱。

金属小徽章的收集是勇者斗恶龙系列的一大特色，本作与PS版的金属小徽章相同，都是69个。但在PS版游戏中，每个金属小徽章都要占据物品栏中的一格，这样的设计使玩家为了把角色有限的物品栏腾空位置，用于放置更为有用的物品，在迷宫中获得金属小徽章后，如果角色身上的物品栏没有空位，玩家还得忍痛割爱抛弃物品，因此玩家必须经常去金属王城用金属小徽章换取物品。虽然可以使用传送法术迅速前往，但来回次数一多，不但相当烦琐，还会占用玩家大量的时间。而在本作中金属小徽章不再占用角色有限的空间，玩家甚至可以将69枚全部收集后再去换取物品。在销售道具袋中的复数物品时，玩家可以按照自己的需要指定销售个数，这一设定则化烦为简，节约了游戏时间。不过可惜的是，在购买道具时候，本作与PS版相同，同种道具一次只能购买9个。本作第六章的隐藏迷宫入口虽然与PS版相同，但其中的构造则与过去的作品完全不同，而是重新制作的新地图。

除了这些明显的贴心设计以外，本作与PS版相比，还有很多变化。比如说在PS版游戏中人物角色升级后能力提升数值较低，而本作则在升级后提升数值较高，特别是体力的提升使主人公们在战斗中不会再像以前那样容易阵亡；PS版中魔法的学得比较难，很多魔法都需要高等级后才可以学会，而本作则降低了门槛，角色习得魔法的等级大幅下降；在PS版中角色战死在教会中复活后，魔法值为满值，而本作战死队员在教会复活后，魔法值为战死前剩余值，这样的设计虽然使玩家不能再利用教会恢复魔法值，却突出了宿屋的作用；在PS版中出战队员全灭时，马车中的队员可以立刻发动攻击，而这一秘籍则在本作中彻底废除；PS版中阿莉娜公主的会心一击率高极高，装备上两次攻击的武器后，更是练级时秒杀金属系敌人的不二选择，但在本作中她的会心一击率则大幅下降，玩家不能再对她过分依赖……

本作游戏的整体难度也比以前容易了不少，玩家不需要再像以前那样疯狂练级，更适合初次接触本作的玩家。





【点评人/龙马】在翘首期待许多个日日夜夜以后，我终于玩到了日本国民级大作《勇者斗恶龙4：被引导的人们》！本作没有让我失望，真不愧为DS的年底巨献，充分发挥DS机能的精美画面和动人音效立刻把我带回到曾经在FC上征战DQ的美好回忆中去。本作虽然遗弃了DS的触摸机能，但游戏的故事性与操作性能让人很快融入其中。另外本作适当降低了游戏难度，那种FC时代经常出现的功亏一篑的失落感也基本很少出现。同时这次的DQ也延续了系列的光辉传统一为了照顾日本的小朋友，游戏中所有的对话与系统文字依然都是日文假名。





【点评人/七曜】勇者斗恶龙系列游戏一向被称为日本国民级RPG，近年来SE又掀起了复刻DQ系列的热潮，本次《勇者斗恶龙4：被引导的人们》登陆于 DS，又为这款DS原来就强大的软件阵容锦上添花。是以1990年所发售的FC版同名作品为基础重制的，是“天空系列”的首部作品，由 5个章节所构成，本次登陆DS以全新制作的画面呈现在玩家面前，并且将活用NDS双屏的特性，使得玩家在村镇时的视角可以看的更远 。本作对章节系统做了非常连贯的强化，整个故事剧情既有铺垫，又有完整的贯穿。并加入“马车系统”与“AI战斗系统”等新设计。





【点评人/小沛】NDS真是一款化腐朽为神奇的主机，这上面复刻的作品往往都会给人带来意外的惊喜。《勇者斗恶龙4》相信大家也比较熟悉了，也不只复刻了一遍。相比上次的PS复刻版，本作在画面上几乎与之不分上下，而在其他细节上却表现得更加理想。没有用到触摸是我比较欣慰的，因为这类传统游戏的复刻还是尽量保证原汁原味比较好，而双屏的利用很不错，让视野更加广阔。而贴心的设定例如追加了中断记录、可以方便地查询各项信息、乃至人物能力方面的调整等等。本作距离上次的复刻时间已经不短了，大家可以在这里好好的怀旧一下。



在第六章时，想要得到皮萨罗的最强装备，就要不断地去挑战鸡蛋兄弟。

点评人 龙马







PS2	本刊译名：SD高达G世纪 魂			
	BNGI	7140日元	2007年11月29日	
战略模拟	DVD-ROM	日版	1人	115KB



全新评价系统增添策略要素，历代经典机体再现无穷魅力！

说起来，《SD高达G世纪》系列在次世代主机上已经沉寂很长一段时间了……比起"眼镜厂"如日中天的《机战》系列，《G世纪》还真显得有点没落了……不过！于本月29日发售的《G世纪》系列最新作——《SD高达G世纪 魂》再次燃起了希望的火焰！！仅从B·N社为本作所取的副标题"魂"上就可以看出，本作必将是一款超热血的重量级作品！而在游戏发售前，官方先后公布的2段大魄力的预告片则成为了强有力的证明！采用了全新的机体建模、超大魄力的战斗动画、史上最大阵容的参战作品等等，无一不体现出本作的超强魅力！

在本作游戏中，故事模式的剧本被分成了"一年战争"，"吉翁再兴"与"次世代斗争"3大篇章！其中，从0079年的《机动战士高达》开始，一直到0153年的《机动战士V高达》，共计20部作品。除了这些组成本作游戏故事剧情的经典剧本之外，还有《ADVANCE OF Z——**テイタンーズの旗のもとに**》、《机动战士**クロスボーンガンダム**——钢铁の7人》、《机动战士**ガンダム**外传——**コロニーの落ちた地で**》、《**ジオンニックフロント**机动战士**ガンダム0079**》、《机动战士**ガンダム** CROSS DIMENSION——死**に行く者たちへの祈り**》以及历代的《MSV》等等作品中的机体。就算将本作说成是U.C.历高达作品的完全集结版，也是毫不过分的！

要说到本作的特点，实在是太多了……首先，最直观的还是画面。游戏中的战斗画面成为了MS们表演的大舞台！不仅是MS，就连战斗机、坦克装甲车这类的杂鱼兵器都可以上场"秀"一下了……其中，比较有创意一点的是，在本作战斗时加入的机师驾驶舱内的特写画面中，还能看到驾驶舱外面飞过的友军机体……另外，大型的MA与战舰的战斗画面更是魄力十足！！尤其是从游戏中期开始，当我方的各类兵器结集在一起对敌方发动联协攻击时，那叫一个赞！！

接下来要说的就是促成了上述大魄力战斗画面的一个重点要素——比例的调整……还是需要再说明一下，所谓比例的调整是指不同类别的机体（MS与MA与战舰等等）之间的比例得到最大程度的优化，这一点并不仅仅是表现在战斗画面中，在实际进行游戏时，战斗机等杂鱼兵器与MS在地图上都显示为1格，而MA基本上是普通MS的4～10余倍以上（也就是说MA在地图上至少要占到4格的位置……），战舰的体积则最大，基本上都能够达到普通MS的30～50倍左右……通过上述的一段说明，大家也基本能够看出，各类机体间比例的调整也可以说成是本作游戏的一个核心要素，在这种真实的比例下，游戏整体的玩法也发生了一定的改变。面对体型庞大的敌方战舰，无谋的单机进攻就只能是白白送死。此时就需要合理的运用战术了，战舰虽大，但其却有2个致命的弱点——攻击上的死角以及自身的要害部位。战舰的武装虽然与MS相似（都是近、中、远3类齐全），但是除了近距离的机枪扫射之外，其它武器几乎都是只能对正前方使用的，这就造成了战舰除前方之外的方向上出现了大范围的攻击死角，而玩家则可以利用这个特点控制MS小队从侧面接近……当我方的MS小队接近敌方的战舰后发动攻击时，也是需要技巧的。游戏中绝大部分战舰的HP都至少要在2、3万点以上，想要在一回合之内将其解决，只靠单纯的联协攻击是不够的……游戏中的各个战舰都有自己的要害部位（通常都是舰桥位置），只要攻击这一位置就能对战舰造成成倍的伤害！如果再与小队的联协攻击相结合，完全可以一次攻击就将其击破，并能得到不少的点数加成……

本作在许多细节方面也是很有特色的……比如，在剧本选择的画面中，每个剧本的上方都显示出了该剧本从"起始"至"终了"的年代，而在下方则滚动播出该剧本的内容简介……还有，人物图鉴部分与声音再生相结合，玩家可以边听着机师的专用BGM，边查看其详细的资料。并且还可以随意播放游戏中每个机师的战斗台词……

在本作游戏中最让人感觉郁闷的可能就是命中率问题了……不知是不是系统的问题，我方机体的命中率在80%以上却经常MISS，甚至有几次95%的命中率都……不过，还算让人欣慰的是敌方在高命中率的情况下也是经常打不到我方机体……总之，本作绝对是《G世纪》FAN们的一次盛宴，对于喜欢SLG的玩家来说，也是一款很耐玩的游戏。有时间、有兴趣的玩家不妨都来感受一下SD高达之魂的魅力吧！！

A



【点评人/荇菜】SD高达系列又出新作了。本作在剧本方面也是史上最强，将UC历史中的36部作品一网打尽！这次的《魂》在画面上进行了大幅改进，战斗动画又有了新的提高，并重新制作了12段的精美CG动画。个人觉得战斗动画虽然魄力有余，但机体的动作较少，大多都瞬间晃一下就开枪了……要不然就是冲到敌方机体面前画面一闪，之后就直接出伤害值了……比起上半年眼镜厂推出的机体动作丰富的机战OGS来讲，《魂》的战斗动画还真显得幼稚了一些……另外，本作敌我双方战舰之间展开的舰队战，也成为了游戏中的一大亮点。

A



【点评人/蓍子】让高达迷们久违的SD高达系列终于推出了最新作，《魂》的剧本设定十分精彩，让喜欢高达的玩家大呼过瘾。在"一年战争秘录"中，以一个吉恩军的评测员的视角，展示了战争带来的灾难。沉迷于最初的战争宣传而参军入伍，大声呐喊着杀向敌阵夺取功勋，如果在这时阵亡的话，也就不会有以后的疑惑和痛苦了，有时候，活着也需要很大的勇气。战友一个个减少、狰狞的尸体、后方官员的推脱搪塞，终于一步步摧毁了评测员的意志……短短的5话，加入了剧本作家对人性的思考和战争带给人的影响，这就是SD高达最新作《魂》。

B



【点评人/风林】"G世纪"系列，近几年在掌机上的发售频率颇高，或许厂商此举是为了先在掌机上实验一下新系统以及发展方向，总之在这次的PS2版最新作中我们会看到许多在掌机版作品中引入的系统和元素。关于本作，个人印象最深刻的就是画面的大幅提升，动画素质确实是相当之高！而与之相应的，战斗的爽快感有了明显的提升！而MS、MA以及母舰会根据自身实际大小比例在地图上显示的设定使游戏更加"真实"也更富有战略性。唯一的缺点可能就是命中率的问题了，莫非以后G世纪的玩家也要像机战玩家以S/L为己任呢？

A

感觉U.C.作品大结集的《G世纪 魂》就像是官方对U.C.作品的告别篇……今后将是C.E.的时代了……

点评人 雪飞





本作以战国时代为背景，讲述了一个幻想的故事，虽然并非大作,但也值得一玩。玩家可以操纵多名主人公进行游戏，从不同的角度进入游戏故事中。对应DS主机特色，触摸则是本作游戏的重点，无论是对话还是战斗，玩家都需要用触摸屏完成。

NDS	本刊译名：ONI零战国乱世百花缭乱			
	COMPILE HEAR	5040日元	2007年8月30日	
动作	卡带	日版	1人	256Mb



为了得到时空童子力量统天下 信雄隆重召开盛大的比武大会

本作的故事由多名主人公的小故事组合构成，每名主人公的故事都很短，玩家只需要半个小时左右即可完成。完成一名主人公的故事后，玩家可以进入其他主人公的故事。各名主人公的故事都是独立存在，但却相辅相成互相影响，在一名主人公的故事里会为玩家解释前一名主人公故事的谜题。这样的设定使玩家可以不断产生新鲜感，在不断完成小故事中了解整个故事。通过这些小故事的精彩演绎，各名主人公都在自己专有的舞台上活灵活现，使玩家可以迅速了解各位主人公的性格特征以及他们的传奇故事。不过由于每名主人公的小故事流程过短，玩家一般只需要战斗上四到五场便可完成，玩家并不能使用自己喜爱的主人公很久。

游戏的系统非常简单，战斗难度也并不算大。甚至可以说，本作的游戏关键并不在对系统的研究，而是实际的操作能力提高。平时经常玩一些音乐游戏的玩家可以轻松上手，而那些并不喜欢音乐游戏的玩家进行本作游戏则比较辛苦。进入战斗后，在下屏幕会出现攻击、防御、回复、己方必杀和敌方必杀五个选项的滚动条，玩家点击下屏幕便可从中选择一个，这一选择便是玩家在本回合的行动。因为五个选择快速滚动，并且排列毫无规律，根据使用主人公不同各选择出现次数也不相同，因此玩家的很难点击到自己最想要的行动选择，只能是依靠运气。选择好本回合行动后，玩家需要按下屏幕的指示划动触笔或点击屏幕指定处，在规定的时间内完成行动指示。如果选择的行动是攻击，顺利完成指示后则自动发动攻击，敌人损失半格体力；选择行动为防御时，顺利完成指示则防御成功，不会损失任何体力，未能完成指示则损失体力；选择为必杀时，完成指示则敌人损失一格半体力；选择为回复时，没有下一步行动指示，自动回复一格体力。因为规定时间较短，而且输入指示却是五花八门，因此玩家在最初进行游戏时，经常会因为手忙脚乱而不能正确完成行动，并且使战斗时间因此延长。如果是攻击回合或者是必杀回合没能正确输入，玩家只是浪费了宝贵的攻击机会，下回合争取输入正确即可。但在防御回合输入失败，则会损失体力，连续防御失败则直接导致游戏结束，玩家必须重新再来。在选择攻击后，如果玩家在下屏幕行动指针移动在蓝色行动条内完成输入时，玩家可以得到追加的必杀攻击，不过还需要再次正确输入必杀指令。在防御回合内，行动指针移动在蓝色行动条内完成正确输入后，玩家可以得到反击的附加奖励。这样玩家如果想要快速解决战斗，则必须熟练掌握指令的输入，需要拿出很长时间不断练习。虽然本作可使用主人公有很多名，但每名主人公的招式输入都是大同小异，只有个别角色特点明显，游戏时间稍长，玩家熟悉了游戏系统后会产生强烈的厌倦感。因为输入时间的限制，玩家在进行游戏时必须抓紧时间，因此会增添主机下屏幕的负担，没有为主机下屏幕贴膜的玩家更会将下屏幕画得伤痕累累。





游戏中有不少对话选择，根据玩家的选择可以进入不同的路线，还可以避免一些不必要的战斗。多选择的设定，丰富了游戏内容，但想要达成完美，玩家则必须多次游戏。另外美中不足的是，在多名主人公的故事中，都是击败杂鱼河三丸这名丑陋的无名小卒为开场，虽然他干的坏事五花八门，但游戏起来却颇有单调之感。

既然本作的舞台是战国乱世，自然离不开战国英杰，不过与其他作品不同的是，本作中的大反派并不是传统的织田信长，而是信长大人的儿子织田信雄。因为历史上他确实暗杀了自己的养父，所以在本作中他则成为了连生父也不肯放过的大恶人。历史上与信长大人共赴黄泉的森兰丸，在最初进入游戏时也成了织田信雄的帮凶。杂贺孙市这位大名鼎鼎的雇佣兵集团首领，在本作中则得到了美化，不但性格惹人喜爱，人设也帅得一塌糊涂。

本款作品虽然由各个主人公的短篇故事构成，完成的几名主人公故事非常简单，只需要稍加练习即可，但在游戏后期，由于行动规定时间缩短，必须输入的正确指令比较复杂，玩家则必须拿出很长时间锻炼才能完成游戏。再加上多主人公短篇故事设定，使玩家完成整个游戏必须拿出很长时间。游戏的画面并不华美，但美丽的人设和符合历史背景的场景设计，使玩家并不会对游戏画面产生任何挑剔。游戏中的音乐更是符合时代特色，为玩家创造出了现场环境感。只可惜由于战斗系统相对简单只是要玩家必须拿出大量时间练习操作，收集要素明显不足，使大部分玩家并不会将本作彻底完成。

C



【点评人/北斗】本作虽然只是一款掌机游戏，但还是值得一玩的。故事的剧情比较单薄，森兰丸为了获得隐忍一族的力量，设下圈套以高官厚禄来吸引天下高手，让他们落入可怕的圈套之中。游戏以多位主人公的视点交替进行，而随着故事的发展，前作中的一些超人气角色也将会登场。在战斗时下屏类似“老虎机”，点击屏幕中间的框让图标停下来。抽相应颜色的字后需要在限制时间内，按照下屏幕的提示使用触控笔画出正确的图形，从而使操作角色使出各种攻击动作。但攻击系统的判定很不规范，经常会发生准确按键以后，依然出现失败的情况。

C



【点评人龙马】以战国架空的御前比赛为舞台，讲述了充满魅力的主人公们的传奇故事。本作剧情有很高的自由度，并且随着事件的发展，前作的角色也会登场。游戏画面方面简单干净，无论是人物还是背景都展现出了浓厚的日本古典风格。同时和风式游戏的音乐也很有特色，但有时会稍显重复。游戏全程采用触控进行，充分发挥了ds的操作机能，但另类并且需要一定运气成分的操作系统还是需要玩家适应一段时间后才能体会到其中的乐趣。综上，对喜好文字类、对架空历史感兴趣的玩家推荐本作，日文苦手的并且耐性不好的玩家基本可以无视本作。

B



【点评人/小沛】又一款以战国时代为舞台的作品，不过并不是传统的诸侯征伐而是武林大会，战国时代著名的宝藏院胤荣、柳生十兵卫等武林豪杰都有了自己的表演舞台。游戏中可以使用多名主角，每名主角的故事都非常短，使玩家玩起来非常轻松。游戏虽然是动作类型，但实际操作更类似于音乐游戏，一般玩家也能轻松上手，不过对玩家的主机下屏幕却是一个折磨。因为发动攻击或者是防御都是随机选择，如果玩家运气不好，连续几回合选择防御或者是攻击无效，那么会把本来非常简单的战斗拖得很长。本作只是一款调节心情的小品级作品。

C

选择防御后，在行动指针在蓝色行动槽内时完成防御动作，可以追加一次反击，熟练掌握后可以加快战斗速度。

目前类型转变的知名作品有不少，而本作在操作感上算是中上等水平，而画面效果则并不是很理想，至于游戏本身的内容还是有一定研究的余地，每一关的任务都比较多变，算是转型比较成功的作品，同时也是近期360上比较耐玩的游戏。 □文/小沛

《罪恶工具2 序曲》初探

《罪恶工具2 序曲》是1998年推出的PS对战格斗游戏《罪恶工具》的正统续篇作品，不同于以往的对战格斗类型系列作品，本作采用全新的混战指挥动作类型，融合3D格斗动作的"混战"要素以及即时战略的"指挥"要素，创作出崭新类型的续篇。玩家在游戏中扮演的是战场上的主将，一边指挥我军进行单位生产、作战提案、命令、装备购买等行动，朝向敌军根据地进攻，一方面则是亲临战场进行战斗，施展连续技、特殊行动、空中连续攻击、必杀技，以及具备强大威力的觉醒必杀技等招式，来消灭敌人。

游戏登场的角色包括粗旷冷漠的系列男主角索尔巴德盖，以及称呼索尔为"老爹"并跟在索尔身旁的青年希恩。索尔的造型与初代相同，使用以火焰爆发攻击为主的大剑，新登场的希恩则是使用类似大旗般的棍棒。





↑锁定敌人后有利于投掷道具更加准确，对付远距离敌人尤其见效。



承上启下的圣战序曲

故事发生在近未来的22世纪。人类创造出了名为"法力"的无限生产能源，获得了超自然法则的新科技，于是旧技术的科学成为了全世界禁止的项目。可是，由于人类的劣根性，战争和掠夺依然存在，也使得这项新的科技被使用在了战争当中。终于在野心家的驱使下，人们利用"法力"研制出了生态兵器"GEAR"。

某个发达国家在独占"GEAR"后打算压制其他国家。可是，本应该没有思维判断能力的GEAR中，唯一获得指挥能力的机兵破坏神Justice突然反叛，他率领所有GEAR向全人类宣战，展开了人类史上最惨烈的战争"圣战"。

为了对抗GEAR大军，人类于是集结精锐组成"圣骑士团"，开始了长达100年之久的圣战。最终，圣骑士团成功破坏了机兵首领Justice，同时所有GEAR也因为失去了指挥系统而陷入休眠状态，就在圣战宣告结束，人们逐渐迎接复兴时刻到来之际，真正的历史，才刚要展开真正的脉动……

跨类型的丰富操作系统

《罪恶工具2 序曲》虽然是一款动作游戏，但其操作方式却要比同类作品复杂一些，终归是由格斗游戏改编过来的，同时又登陆到了次世代主机上，所以有着这样的设定也是情理之中。本作的序章部分就是让大家熟悉操作的教学篇，以下我们就为大家总结归纳一下本作的基本操作方式。

首先我们来看一下比较基础的操作。左摇杆是控制主角移动，右摇杆是调整视角。右摇杆的功能用处非常少，而左摇杆在游戏中还得配合出很多应用。例如按下左摇杆后，主角就会进入极速奔跑状态，有点类似于"赛车"，因为他不是随便可以停下的，而且轻度转向的时候是左摇杆来控制，如果要转大弯，甚至"漂移甩尾"的时候则是需要左摇杆再配合按住A键，注意，是按住不放，然后再依照转弯大小适时撒手。如果在奔跑过程中轻点一下A的话就是跳起来，并且在奔跑中不能撞墙，否则将会倒地起码2秒以上。顺便说一下，A键在平时也是跳跃，而且连按可以二段跳，或者准确地说应该是跳跃后在空中进行短距离的冲刺，似乎作用不是很大。

然后就是攻击的方式。X键是普通攻击，Y键是施展必杀技。游戏中会提示你几个简单的连续打击方式，例如：XXX、XXXY、XYYX等。而单独来讲，X和Y又有几种自己的用法。例如空中按X可以空中攻击，并且也可以连续打击，而在空中按左摇杆的任意方向再加上X的话，是从空中向下劈。而Y键配合左摇杆的4个方向，也可以使出不同的必杀技，方法很简单，大家自己一使就明白了。



←旗杆的攻击范围较宽，但威力弱

最后就是辅助的一些操作。LT键是调整视角看正前方，如果按住不动的话就是防御。RT键是锁定敌人的目标，此时再按右摇杆便可以更换锁定。而按住RT同时推动左摇杆和A键的话便可以来回闪避，并且在锁定目标的时候也可以进行各项攻击动作，方法和前面介绍的攻击方式相同。本作还可以使用一些道具，道具栏就在屏幕的左下角，按LB、RB可以左右选择，按B键就是选择使用。



序曲的游戏成就系统

微软的游戏点数设置令玩家在通关一款游戏之后可以将其加入到自己的"成就"当中，然后在网络上成为向别人炫耀的资本，这样的设计无疑增添了游戏之外的一项乐趣。而本作在这个功能的支持上可以算是非常优秀的，其项目的复杂、细致程度也是比较少有的。以下就是本作的具体点数获得方法，有兴趣的玩家赶紧加油吧！



成就名称（获得点数）	获得方法
DEX guy(10)	用所有角色完成一项预设的自由任务
Hello World!! (10)	完成Gritty章节
Rule Master(10)	完成Screaming Alarm章节
Dr.PRADIGM's compliments (15)	用Dr.PARADIGM完成所有预设的自由任务
Master of adjectives (15)	用SIN完成所有预设的自由任务
romping IZUNA (15)	用IZUNA完成所有预设的自由任务
SOLism (15)	用SOL完成所有预设的自由任务
VALENTINE may praise you…? (15)	用VALENTINE完成所有预设的自由任务
Not bad as a Fighter (20)	完成所有预设的自由任务
Picky one (20)	用所有角色完成一半预设的自由任务
Player Match Debut (25)	参加并完成Player Match
Rank Match Debut (25)	参加并完成Rank Match
Tag Match Debut (25)	参加并完成2 VS 2 Battle
Campaign Master (30)	完成Campaign
Heaven Or Hell (30)	在Rank Match中胜出50次
Fox trot (40)	(仅rank match模式) 用IZUNA胜出10次
Full course (40)	用所有角色完成全部预设的自由任务
Get a Super PhD (40)	(仅rank match模式) 用Dr.胜出10次
Immoral Flame (40)	(仅rank match模式) 用SOL胜出10 次
Prince Lightning (40)	(仅rank match 模式) 用SIN胜出10次
The Sweet Revelation (40)	(仅rank match 模式) 用VALENTINE胜出10次
Campaign Legend (50)	完成Campaign (Hard难度)
Let's Rock (50)	在Rank Match中胜出100次

X360	本刊译名:罪恶工具2 序曲			
	Arc System Works	8190日元	2007年11月29日	
动作	DVD-ROM	日版	1～4人	320KB



延续圣战之火的新战争。

结束各种族间多年无意义的混战，

团队指令菜单

名称	行动方式
フリー	自由行动。
回复优先	牺牲攻击机会,以回复队员体力、状态为首任。
ターゲット：魔物	以魔物为攻击目标，不攻击出魔点。
ターゲット：ジェネレータ	不攻击魔物，以出魔点为攻击目标。
パーティフィルード使うな	禁止使用团队野外技能。
AP、アイテム使うな	禁止消费AP值和使用物品。
ついてこい	紧随主人公行动。

职业

战士	擅长近身战斗，攻击和防御能力比较平衡。
猎人	擅长在后方攻击，使用远程射击武器，物理防御力较低。
武僧	擅长近身战斗，物理攻击力高。
盗贼	擅长中距离的攻击，使用的武器以投掷系武器为主。
巫师	后卫队员，近身战斗能力极低，适于在后卫使用强力魔法攻击。
主教	擅长使用强力的回复魔法，在队伍最后辅助战斗。
骑士	上级职业，战士A级，猎人B级。
忍者	上级职业，盗贼A级，巫师B级。
贤者	上级职业，巫师A级，主教B级。
武士	上级职业，武僧A级，战士B级。
刺客	上级职业，猎人A级，武僧B级。
吟游诗人	上级职业，主教A级，盗贼B级。

职业特殊攻击

指依存于职业的特殊技，分为攻击系、辅助系以及回复系。职业特殊攻击共有60种以上。一般组队完成任务时，最好是招募一名负责回复的队员，可以在战斗中随时回复队员体力。完成那些出现大量附加异常状态怪物的任务时，甚至可以不招募攻击队员。

攻击系	对敌人造成直接伤害。
辅助系	提升攻击力或防御力的技能，也包括探知宝箱等辅助探索的技能。
回复系	体力及异常状态回复的技能。

迷宫

本作的迷宫随机生成，进入后会遭遇到各种魔物，还会遇到各种出魔点，如果不摧毁出魔点，魔物则源源不断出现。根据各迷宫不同，需要破坏的出魔点个数也不相同，一般来说玩家必须破坏两到三个出魔点，才能进入下一层迷宫。破坏出魔点后，玩家可以得到ジュエル系特殊道具，在狭间石盘上使用这些道具，可以开启更高等级迷宫大门。游戏中很多固定任务都需要在高等级迷宫中完成，因此玩家必须注意收集ジュエル系特殊道具，以免日后重复劳动。



↑尽快完成合成。

任务分类

完成接受的任务以后，可以得到金钱、装备等奖励，但如果在接受任务后取消该任务，则必须交纳一定数量的违约金。因为玩家一次只能接一个任务，不把全部出现的一般任务完成，不会出现剧情发展的指名任务，所以玩家必须重复挑战相同的地图。

访问任务	访问制定场所，然后向行会报告。
锻炼任务	将制定区域的魔物全部打倒或者突破迷宫。
护卫任务	护卫特定的对象到目的地。
共斗任务	和NPC一起进入迷宫完成指定任务。
采取任务	交纳规定数量的各种素材。
实验任务	保护NPC在某迷宫完成指定任务。
指名任务	完成一定量任务后出现，促进剧情发展。

制造主人公

NAME ENTRY	输入主人公姓名。
CLTARACTER SELECT	选择该主人公的种族和职业，三个种族的职业都是相同的六个。
COLOR EDIT	为主人公选择服装颜色。
能力分配	完成以上项目后，可以得到三点的能力附加，玩家可以将这三点能力附加数附加到各个能力上。以后每升级一次，均可获得两点能力附加值。
STR	影响角色的物理攻击力和物理防御力。
INT	影响角色的魔法攻击力，对魔法防御力有很大影响。
RAP	影响角色的物理攻击力、物理防御力和综合命中率，并且会影响角色的移动速度和攻击速度。
DEX	影响角色的物理防御力和魔法防御力，并且影响战斗中其他全部要素。
MAG	影响角色的魔法防御力，对魔法攻击力有很大影响。
LUC	影响角色的综合命中率和回避率，并且对会心一击率有很大影响。
STA	影响角色HP、AP回复速度，并且影响强打击率。

城市设施

诘所：就是游戏中的休息屋，玩家调查左边的箱子，选择第一项为取出物品，第二项为保存物品；调查桌子可以调整游戏设置；调查床可以存盘，还可以消除存档，而且可以消除其他游戏的存档。

合成屋：在这里可以提供必须的道具和金钱后，可以合成出其他道具，并且可以为武器或者防具附加各种属性。

武器屋：可以购买或卖出武器和防具，在提供足够的金钱和素材后，可以对武器或防具进行强化，但各武器和防具都有自己的强化次数上限。

冒险者行会：在这里接受各种任务、与NPC组队、得到各种有用信息，是游戏中玩家利用率最高的场所。

道具屋：最简单的设施，可以进行道具的买卖，但那些合成必须的素材最好不要卖掉。



ダンジョン エクスプローラー

DUNGEON EXPLORER 盟約の扉

名作复活！

PSP	本刊译名：迷宫探险家·盟约之门			
	HUDSON	5040日元	2007年11月15日	
角色扮演	UMD	日版	1人	记忆卡容量



携手同心拯救毁灭在即的世界!!

操作指南

上下键	控制光标切换右下角的四个功能(从上到下,前两格为可使用的道具,第三格是武器技能,第四格是对NPC下达行动命令)
左右键	切换光标改变选定物品或技能(比如光标选定第一格后按左右键能切换上一个或下一个道具)
L	得到吸魂道具后,且在有魂的状态下,按L发动解除状态
R	按着R可以将右下的四个功能栏的第3第4格切换成职业技能
×	普通攻击,调查箱子
△	使用功能栏的第一格道具
○	使用功能栏的第二格道具
□	使用功能栏的第三格武器技能
R+□	切换功能栏第三格并使用使用职业技能
R+×	切换功能栏第三格并使用使用职业技能
Select	地图　　Start　　菜单

武器分类

本作为玩家准备了150种以上的武器，玩家可以根据自己的喜好为角色选择武器。

长剑	战士们惯用武器，攻击范围和威力都比较平均。
细剑	攻击速度很快，但是每一击的威力较低。
投掷镰刀	十分锋利，威力较高的投掷武器。
回旋镖	攻击、命中、速度都比较平衡的武器。
狼牙棒	攻击速度较慢，但是每一击的威力很高。
斧	命中率较低，但每次攻击都能给予敌人强力伤害。
飞斧	命中率很低，但威力较高，可以攻击站在远处的敌人。
手刃	适合近身战的武器，威力较低但却是连续攻击。
暗之杖	使用黑暗力量发动攻击的魔法武器。
棍棒	中距离战斗的武器，容易使用。
光之杖	使用光之力量发动攻击魔法武器。
小刀	全部职业都可以使用的武器。
飞刀	基本投掷武器，威力和命中比较均衡。
弓	攻击力和速度比较均衡的射击武器。
弩	装填需要花费较长时间，但却是威力较高的远程武器。

游戏流程

1	接受出现的任务。
2	进入迷宫完成任务。
3	返回行会汇报任务完成情况，并得到奖励。
4	出现新的任务。
5	继续完成新任务。
6	完成一定数量任务后出现指名任务。
7	完成指名任务后，行会出现新的一般任务。

属性

游戏中的世界由七个属性构成，不仅是武器，各种属性都有对应的迷宫。属性相克关系为：水属性克火属性，火属性克木属性，木属性克金属性，金属性克天属性，天属性克海属性，海属性克水属性。

战斗图解

本作的战斗比较复杂，玩家必须熟练掌握，一般攻击只需要走到怪物面前按攻击键即可发动，但连携攻击比较复杂。



↑出城进入战斗。

↑×键物理攻击。

↑破坏箱子得到物品，物品需要及时拾取，否则将不能得到。

↑R键锁定敌人使用技能。

↑团队成员同时发动连锁，出现连锁技能攻击标志。

↑□键发动攻击，根据主人公职业不同，可发动技能也不相同。

武器特殊攻击



↑一定要快速摧毁怪物出现点。

附加在武器上的特殊技能，经常使用某一种武器之后将可以习得强力的武器特殊技能。例如经常使用长剑将可以习得范围攻击敌人的招式，经常使用狼牙棒将会习得连续伤害的技能，而飞刀的特殊技能则是同时向三个方向攻击敌人。魔法系的法杖也有类似的设定，例如光之杖的特殊攻击便是释放光珠对敌人造成大的伤害。武器特殊攻击共有100种以上。

各个职业技能一览无遗……

战士

职业等级	名称	消费AP	威力	属性	效果
S	ソードラッシュ	65	210	无	空中剑雨及巨剑连续攻击
A	ソードインパクトプラス	55	260	无	复数剑贯穿攻击
B	アタックパワー	35	—	无	一定时间内攻击力1.5倍
C	ソードインパクト	30	235	无	巨剑贯穿攻击
D	ソードレイン	25	201	无	剑雨连续攻击

猎人

职业等级	名称	消费AP	威力	属性	效果
S	ファイヤーレイン	60	130	火	爆发火矢连续攻击，一定几率对手陷入火伤状态
A	ヒーリングレイン	35	—	无	最大HP25%回复
B	クラッシュバイト	50	270	无	巨钳夹击
C	アローレイン	45	115	水	矢雨连续攻击，低几率对手陷入冰结状态
D	ロープリング	30	240	无	束缚敌人给予伤害

武僧

职业等级	名称	消费AP	威力	属性	效果
S	ダンシングスティック	45	260	无	连续伤害
A	メタルスキン	35	—	无	一定时间内综合回避力上升150
B	トルネードプラス	35	200	木	龙卷风攻击，一定几率对手陷入睡眠状态
C	メデューサ	25	170	土	石化攻击，一定几率对手陷入石化状态
D	トルネード	20	180	木	小龙卷风攻击，低几率对手陷入睡眠状态

盗贼

职业等级	名称	消费AP	威力	属性	效果
S	スピードスター	55	—	无	移动速度1.5倍
A	ゴールデンアックス	40	245	金	黄金斧攻击，一定几率对手陷入混乱状态
B	シーフアイ	25	—	无	一定时间内，表示地图内宝箱位置
C	スティール	20	—	无	回收周围掉落物品
D	クロスフック	30	210	无	镰刀之雨连续攻击

巫师

职业等级	名称	消费AP	威力	属性	效果
S	ダークファイヤープラス	50	220	火	复数黑暗之炎连续攻击，一定几率对手陷入火伤状态
A	ダークフラッシュ	40	270	无	强力雷攻击
B	ポイズンレイン	35	110	海	毒浪连续攻击，一定几率对手中毒
C	ダークファイヤー	30	200	火	黑暗之炎攻击，低几率对手陷入火伤状态
D	ブラックホール	35	240	无	重力块攻击

主教

职业等级	名称	消费AP	威力	属性	效果
S	アイスボム	45	210	水	冰封攻击，一定几率对手陷入冰冻状态
A	ナチュラルプロテクト	30	—	无	一定时间内物理防御力、魔法防御力1.5倍
B	ホワイトキュア	35	—	无	毒、石化、睡眠状态回复
C	エンハンスメント	40	—	无	一定时间内综合命中力1.5倍
D	ホーリーライト	30	—	无	最大HP50%回复

骑士

职业等级	名称	消费AP	威力	属性	效果
S	ソードフラッシュ	65	250	金	雷攻击，一定几率对手陷入混乱状态
A	バーサーク	60	—	无	一定时间内防御力为零，攻击力二倍
B	グレートアーマー	50	—	无	一定时间物理防御、魔法防御1.3倍，综合回避力上升50
C	ソードボム	55	230	无	巨大剑攻击
D	クリティカルアップ	40	—	无	一定时间内综合必杀力上升200

武士

职业等级	名称	消费AP	威力	属性	效果
S	スピンソード	60	240	无	双剑回旋攻击连续伤害
A	サムライソウル	60	—	无	一定时间内防御力为零，攻击力1.8倍、移动速度1.5倍
B	ブリザードソードW	65	190	水	巨大冰剑攻击，一定几率对手陷入冰冻状态
C	サムライパワー	45	—	无	一定时间攻击力2倍，并吹飞攻击
D	ファイヤーソード	50	170	火	巨大火剑攻击，一定几率对手陷入火伤状态

刺客

职业等级	名称	消费AP	威力	属性	效果
S	スノーストーム	60	110	水	吹雪连续攻击，高几率对手陷入冰冻状态
A	スパイラルリング	60	250	无	连续攻击
B	デスステイング	70	275	无	强力毒刺攻击，一定几率对手即死
C	ポイズンミスト	50	140	海	毒雾攻击，高几率对手中毒
D	ブラックミスト	50	200	无	黑暗攻击

忍者

职业等级	名称	消费AP	威力	属性	效果
S	ワンポイント	70	300	无	连续攻击
A	シュリケンローリング	50	150	天	连续攻击，高几率对手陷入迟缓状态
B	テンチュウ	60	240	无	巨大刀突刺攻击
C	ニンジャアイ	25	—	无	一定时间内，地图表示出魔点位置
D	シュリケンレイン	40	125	无	连续攻击

贤者

职业等级	名称	消费AP	威力	属性	效果
S	メテオ	100	250	无	巨大陨石连续攻击
A	フラッシュレイン	70	150	金	强力雷攻击，一定几率对手陷入混乱状态
B	キュアマックス	70	—	无	全异常状态回复
C	ストーンショック	70	210	土	石柱攻击，一定几率对手陷入石化状态
D	リバイブ	80	—	无	战斗不能回复

吟游诗人

职业等级	名称	消费AP	威力	属性	效果
S	ボリュームアップ	70	260	无	爆裂攻击
A	フルオーケストラ	90	—	无	HP全回复、异常状态、战斗不能回复
B	サウンドレイン	30	180	水	连续攻击，高几率对手陷入冰冻状态
C	バトルエレジー	60	—	无	一定时间内，攻击力、综合命中率1.3倍
D	フラッシュスパーク	60	210	金	光攻击，高几率对手陷入混乱状态

四百年前失落的秘密 能否在你的手中重见天日

我们已经不是第一次和《神秘海域：黄金国的秘宝》中的主人公奈森·德雷克见面了。只不过上一次见面的时候，他还扎着一条粗粗的麻花辫子，并且有个女人的名字，叫做“劳拉·克劳馥”。

当然，这只是个玩笑。我这么说并没有对Naughty Dog以及他们的这部PS3新作不敬的意思，不过只要稍微作一番比较，你就会发现这款游戏与经典的《古墓丽影》系列居然存在着如此多的相似之处。两者都以探险寻宝为主题，游戏的主要内容都是“冒险解谜+平台跳跃”，就连奈森的很多技巧似乎都是从劳拉那里偷师而来——看看奈森抓住藤蔓蹬着墙壁跑的动作，你很难相信这不是模仿了《古墓丽影：十周年纪念版》的创意。不过，也正如我们所重复过很多次的那样：模仿并不一定等于劣质。很多成功的游戏，都包含了对其它作品借鉴、模仿的部分。而“成功的借鉴”与“粗劣的抄袭”之间的差异，只在于制作者能否真正地将借鉴来的要素化为己用，并且在这个基础上做出改进和发展。毫无疑问，《神秘海域：黄金国的秘宝》属于成功的那一类。

游戏的剧本很容易让人想起《印第安那·琼斯》或者《国家财富》之类的电影，遵循着所有“寻宝”类故事的套路。主角奈森·德雷克是一个幽默风趣、活力充沛的冒险家，并且据说是400年前最伟大的探险者弗朗西斯·德雷克爵士的后裔。为了找到传说中德雷克爵士所发现的“黄金国秘宝”，奈森和他的朋友萨利以及女记者艾莲娜一起来到了一个在地图上都没有标记出来的热带小岛上。寻宝的旅程当然也少不了坏蛋们的搅局，其中包括对财宝虎视眈眈的海盗，以及萨利心狠手辣的债主。剧本整体并没有太多出彩之处，不过对于一个动作冒险游戏来讲，至少称得上合格。

对于曾经创造过《杰克与达斯特》系列的Naughty Dog来说，他们的作品具有一流的画面水准并不是什么令人惊讶的事情。与卡通式的《杰克与达斯特》不同的是，《神秘海域：黄金国的秘宝》的整体画面风格偏向于写实，但略显夸张的人物动作和十分鲜明的色调又使得它带上了一些漫画色彩，而这两者与游戏的整体氛围结合得非常完美。游戏中大部分的场景都是热带的雨林，混杂着一些古迹废墟。无论是树木、花草，还是流水、岩壁，都表现得相当富有感染力。尽管不能说它是我们至今看到过的画面最棒的游戏，但无疑是第一档次中的一个。

与精美的场景相对应的是生动的角色动作。除了可以在过场动画中看到很多令人信服的表演之外，在平时的游戏里我们也经常可以发现很多让人留下深刻印象的

⚠注意日记提示



奈森·德雷克的寻宝大冒险是从弗朗西斯·德雷克爵士所遗留下来的一本记载着宝藏线索的日记而开始的，在游戏中，这本日记也会帮到奈森不少的忙哦！在某些机关谜题附近，屏幕的右下角会出现日记本的图标提示，奈森也会说出“我记得我在日记中看到过这样的东西”之类的台词。此时只要按下Select键，就会打开日记本，查阅其中的相关内容。日记中可以找到解答这些谜题的线索，只要把日记和机关联系起来并且开动脑筋作出一些联想和推理，就一定能够顺利找到答案了。所以，当你面对谜题束手无策、而又看到画面上出现日记题诗的时候，前往不要忘记好好地利用它！

交织着明谋和冒险
打开尘封已久的秘密
财富和荣耀在等待

PS3发售以来，总体上的软件数量和质量一直不能尽如人意。在第三方厂商纷纷保持观望态度的时候，当然就要靠第一方和第二方的软件“自救”了。这款《神秘海域：黄金国的秘宝》就是来自Sony旗下的Naughty Dog小组，曾经创造过《杰克与达斯特》系列的他们也确实没有让人失望，带来了堪称PS3平台上最具可玩性的一款作品。尽管本作并没有什么革命性的创新，但在各方面都相当成熟。 □文/荇菜

UNCHARTED
DRAKE'S FORTUNE

在不知名

小细节。例如当奈森在不平坦的地面行走时，他会显得有些跌跌绊绊；当他奋力跳过一道很宽的裂口时，他的手臂会拼命地挥舞；当敌人向奈森开火的时候，他会用手臂护住头部，颇有些狼狈地跑开；而他与敌人肉搏时使用的招式也并不像李小龙那样潇洒威猛，反而有一点笨拙，甚至会出现各种各样的失误。这些细节让奈森看上去并不那么具有"英雄气概"，但让他的形象显得栩栩如生，十分具有真实感。此外，相当专业的台词和配音也为游戏增色不少，并且让原本显得有些老套的故事情节变得生动起来。当你听到奈森似乎自信满满地教艾莲娜跳伞的诀窍——"数到五，然后拉绳，非常简单"——然后当他自己跳下去的时候却惊慌失措地在一秒钟之内数完一二三四五的时候，相信你一定会发出会心的笑声。

作为以寻宝为主题的动作冒险游戏，攀爬跳跃和解谜当然是必不可少的内容。相比其他一些类似的游戏，《神秘海域：黄金国的秘宝》在机关和谜题设计上并没有太多的新意。如果你是一个《古墓丽影》或者《赛尔达传说》等同类游戏的爱好者，你在本作中将不会遇到太多新鲜的挑战。不过，Naughty Dog将游戏的节奏控制得非常紧凑，观察－思考－行动的解谜三部曲环环相扣，十分流畅。在绝大多数场景中，路线都是单线式的，很少让你陷入对下一步需要做什么毫无头绪的困境。和《古墓丽影》一样，游戏中也加入了一些隐藏的"宝物"。这些宝物大都隐藏在一些难以发现的角落，只有观察最仔细、最具有耐心的玩家可以把它们一一找到。虽然找到这些秘宝不会给你带来什么实质性的好处，不过也在一定程度上给游戏带来了更多的乐趣。



《神秘海域：黄金国的秘宝》的战斗部分看起来有些像《战争机器》。并不是说它像后者一样火爆刺激，而是说那种借助掩体"打游击"的方式与后者类似。奈森可以说是相当"脆弱"，只要被敌人击中两三次，画面就会开始变得失去色彩——这表示你已经快要倒下了。当然，和流行的FPS类游戏一样，只要你能够隐藏在掩体后面，不再继续遭到敌人的攻击，体力又会很快恢复起来。敌人的射击相当精准，如果面对的只是一个敌人，你还可以顶着枪口向前冲，然后用肉搏的方式将他解决；但当两三个或者更多的敌人同时出现的时候，如果你仍然鲁莽行事，就绝对不会有什么好果子吃。同时，本作中的敌人也相当狡猾。当你与数个敌人对峙的时候，他们并不会傻傻地只知道从正面进攻，而是会分散兵力，从不同的方向进行包抄。如果你在一个位置停留太久，他们还会扔手榴弹过来。因此，"运动战"是必不可少的。此外，如果你能够靠近敌人背后而不被发现的话，还可以使用偷袭，直接将其击倒。不过，在整个游戏中，能够让你偷袭的机会并不多。通常你即使能够成功偷袭一个敌人，也会很快被其他的敌人发现——这毕竟不是《合金装备》或者《天诛》。整体来讲，游戏的战斗部分难度稍微高了一些，尤其是在最高难度下，你往往需要反复重试几次才能成功通过一些战斗比较激烈的场景，这在一定程度上影响到了游戏的流畅性。不过好在Game Over之后你可以从最近的Check Point马上重新开始，而且也不需要任何的读盘时间。



游戏也"顺应时势"地运用到了PS3手柄的动作感应功能，例如在走过独木桥的时候左右晃动手柄来保持平衡、投掷手榴弹的时候可以倾斜手柄以调整投掷曲线等等。不过这些设置看起来更像是敷衍了事，并没有太多的实际意义，而且在游戏中出现的次数也很少。除此之外，还有一些类似《生化危机4》或者《战神》等游戏中的QTE系统之类的要素。一个动作冒险类游戏的老手可以在大约七八个小时之内打通本作。总的来说，《神秘海域：黄金国的秘宝》是一款不会令人感到失望的佳作。尽管它并不是什么可以对主机大战产生重大影响的决定性作品，但是毫无疑问你可以从中找到很多乐趣。

POINT 01 使用拳头和枪械打倒敌人

虽然《神秘海域：黄金国的秘宝》是一款以寻宝为主题的动作冒险游戏，不过想要顺利地找到宝藏，就免不了要跟坏家伙们战斗。在游戏中，奈森可以使用肉搏或者枪战的方式来对付敌人。□键和△键分别是轻拳和重拳，连打这两个键还能形成组合拳。不过这毕竟不是一个以打斗为主的游戏，因此几种组合拳的输入方式也都很简单，主要包括□□□□□和□△□两种。其中□△□的组合拳需要注意一下输入的节奏，每次按键之后要稍作停顿再输入下一个指令，如果时机没有掌握好的话会遭到敌人反击哦。用这种方式打倒敌人还能使敌人掉落更多的弹药，有机会的时候不妨多多使用。肉搏的方式对付单个的敌人十分有效，但是面对多个敌人的时候还要冲过去用拳头硬拼就无异于自寻死路了。这时候就要运用到枪战。奈森可以拾取敌人掉落的枪械弹药，同一时间内最多可以携带两种不同的枪，并且用十字键切换，此外还能使用手榴弹等等。本游戏的枪战方式有些类似于《战争机器》，一定要随时注意利用掩体，否则很容易被枪法很准的敌人打倒。当奈森受到伤害的时候，画面会逐渐变成黑白色。但只要休息一段时间就会恢复了。





↑奈森的拳脚功夫虽然看上去并不潇洒却十分实用。

POINT 02 丰富的动作

×键的作用是跳跃、攀爬，奈森跳起来之后会自动抓住上方的物体，然后再按×键就能爬上去。站在悬崖边上的时候，按○键奈森会抓住边缘垂下，再按一次○键就会松手落到下层。另外，靠近掩体的时候按○键，奈森会贴近掩体躲避。△键是互动键，调查机关、推动物品都要用到。此外，在游戏中还使用了PS3手柄的动作感应功能，不过用到的地方并不多，主要是两个方面：一是投掷手榴弹的时候，可以向前或者后倾斜手柄，调整投掷的轨迹，以准确地将手榴弹投到目标地点。不过使用右摇杆同样也可以调整轨迹。还有就是奈森走过独木桥的时候，要左右倾斜手柄，控制他的身体平衡。如果不小心失去平衡的话，奈森会从独木桥上坠下，不会他会伸手抓住边缘，此时迅速按×键就能再次爬上去。

POINT 03 仔细探寻隐藏的秘宝

如今的游戏怎能没有隐藏要素呢？和《古墓丽影》一样，在《神秘海域：黄金国的秘宝》中也设置了数量众多的"秘宝"让大家去搜索。这些秘宝大都隐藏在平时难以注意到的角落，虽然找到它们并不会对游戏的流程带来什么实质上的好处，但是可以让你得到一些奖励分数，这些分数可以用来解开特殊服装、视频花絮等要素。另外，如果能够成功找到所有秘宝，当然也能够证实你的游戏水平啦！因此，各位寻宝猎人千万不要错过哦。本游戏中一共有60个隐藏的秘宝，每个都附有精美的图案，其中甚至还有一些是来自于现实生活中的著名文物，欣赏一下它们的造型应该也是很有意思的事情。



趣味性的秘技，现在就披露

秘技名称	输入方式	效果
Concept Art Gallery– Bonus 1	进入Reward菜单，选中Concepte Art – Bonus 1，然后按顺序输入L2、右、上、方块、左、三角、R1、下	可以观看美术设定视频
Concept Art Gallery– Bonus 2	进入Reward菜单，选中Concepte Art– Bonus 2，然后按顺序输入方块、L1、右、左、下、R2、三角、上	可以观看美术设定图片集
Drake's Baseball T–Shirt	进入Costume Select菜单，然后按顺序输入左、右、下、上、三角、R1、L1、方块	可以选择隐藏服装：棒球T恤
Making a Cutscene – Grave Robbing	进入Reward菜单，选中Making a Cutscene – Grave Robbing，然后按顺序输入左、R2、右、上、L2、三角、方块、下	可以观看视频花絮
Making a Cutscene – Time's Up	进入Reward菜单，选中Making a Cutscene – Time's Up，然后按顺序输入L1、右、方块、下、左、三角、R1、上	可以观看视频花絮

PS3	本刊译名：神秘海域：黄金国的秘宝			TEEN T ESRB
	SCEA	59.99美元	2007.11.16	
动作冒险	蓝光光盘	美版	1人	720KB

小岛上寻找黄金的国度

咆哮百年的长剑

持续百年，未见终止的战争。

百年战争是指英国和法国，以及后来加入的勃艮地，于1337年—1453年间的战争，是世界最长的战争，断断续续进行了长达116年，百年战争中，发展出不少新战术和武器。12世纪中，英国金雀花王朝在法国占有广阔领地，12—13世纪，法国国王逐渐夺回部分被英王占领的土地。14世纪初，英国仍占据法国南部阿基坦地区，成为法国政治统一的最大障碍。双方还争夺富庶的佛兰德地区。佛兰德毛纺业主要依赖英国的原料，英国则从羊毛贸易中获取巨利。1328年，法国占领佛兰德，英王爱德华三世下令禁止羊毛出口。佛兰德因失去原料来源，转而支持英国的百年战争中战场上的法军反法政策。战争的导火线主要是王位继承问题。1328年，查理四世去世，法国卡佩王朝绝嗣，支裔瓦卢瓦家族的腓力六世继位，英王爱德华三世以法王查理四世外甥的资格，与腓力六世争夺王位，触发战争。

战争初期，英军建立了一支以自耕农为主体的新型步兵，使用长弓利箭，并有火器与轻骑兵配合作战，总兵力约为1万人,战斗力十分强劲。法军在数量上处于优势，它以意大利雇佣军为主，主力是封建主组成的重骑兵，采用老式的单骑进攻，不重视协同动作。两军交战，英军骑兵全部下马，两翼是使用长弓的步兵。长弓射程可达350米，杀伤力强，命中率高，法军死伤惨众，战斗队形大乱，骑兵出击但亦不能冲破英军的包围圈，英军连续从近距离射杀法国骑兵法军大败。1429年，法国民族女英雄贞德率军击退英军，解奥尔良城之围。此后，王子查理在兰斯加冕，称查理七世，为了夺回失地，他针对英军的优势在各方面进行改革，改编军队，整顿税制，紧张备战。加上法国人民抗英运动继续高涨，英军节节败退。1435年勃艮第公爵臣服于法王。当年10月，驻波尔多英军投降，除加来外，法国领土全部收复。至此，百年战争以法国的胜利而结束。在百年战争过程中，双方武器装备和战术思想都经历了缓慢而深刻的转变。战争的过程也促使交战双方的战争体制调整。战争从中世纪中叶延续到十五世纪，其结束之年也被认为是中世纪结束的标志之一。

□文/七曜

佣兵的梦想

一个渴望英雄的时代；一个制造英雄的时代；一个呼唤英雄的时代。一个英雄是一面旗帜、一座丰碑。一场持续百年，未见终止的战争。真实地描绘出战场上的破坏神。操纵天下无双的部队，用震撼一击将敌军摧毁殆尽。信仰，灵魂碰撞的冲击！追求，像风一样的自由……风逝，花舞；花开，不败。

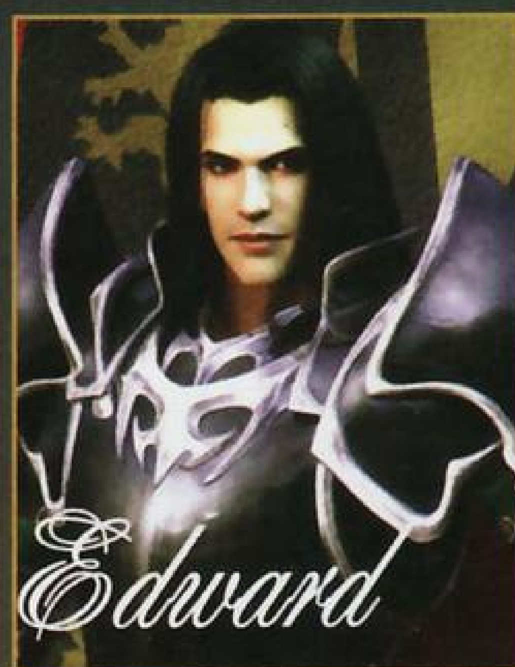
数百年前，在我们所不熟知的魔法与骑士的大陆上，一个平凡的佣兵被卷入滚滚历史洪流之中，史诗般的故事在这个英雄辈出的时代拉开了最为波澜壮阔的序幕。一名年轻的剑士执着一柄无名剑，踏上了从少年走向王者的征途。剑，是他唯一的朋友，一生与剑为友的佣兵狂放、潇洒、天下无双；剑，也是崇高武德的代名词。尚武，是英雄的情怀，为“与天下争衡”，然“以武治国而昌”，日本战国时代的风云儿织田信长，更提出“天下布武”逐鹿之志。“百年战争”是一个让佣兵实现梦的地方，作品是以法国全领土都被卷入战争旋涡的“英法百年战争”为蓝本作为舞台，玩家扮演一名佣兵队长，率领手下的佣兵团，直接指挥、操纵该部队进行战斗的新类型动作战略游戏。以中世纪的厚重世界观为基础，重现双方大军交战的魄力场面，在从未有过的大规模战场上，无数的部队缠斗撕杀，呈现出气势磅礴般的历史电影风格，给人以从所未有的震撼。

英格兰王储，冷傲的黑太子爱德华，拥有无限的战争信仰和极至的荣誉归属感。把战争做为一门艺术来享受，需要用不断的胜利来巩固人生的光荣，而将生灵带入万劫不复的炼狱。

“战争是一门艺术，需要不断用新的胜利来巩固自己人生的光荣！”Edward

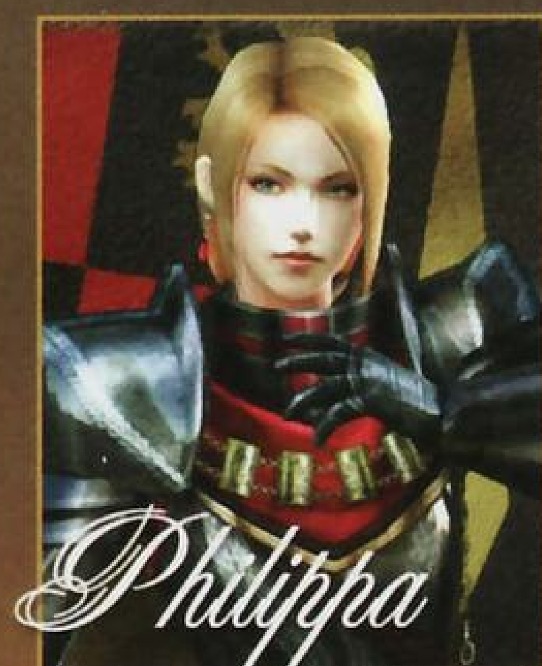


英格兰■英格兰国王携长子黑太子爱德华入侵法兰西，在克雷西战役中大败法军。到1347年，英军攻占法国重镇加来，1356年英军在普瓦捷战役中再度取得大胜.1359年英军再次入侵法国，围攻兰斯，而后更推进到巴黎；但1364年查理五世正式即位后，拒绝承认加来条约，他是一个难以对付的对手，他采取了不少有力度的改革措施，英格兰的扩张活动只好到此为止了。



黑太子爱德华

英王的长子，由于在战场上经常身穿漆黑的铠甲，因此被人称之为“黑太子”。随父入侵法国并肩作战。其间发生著名的克雷西之战，他指挥着长弓手作战，英军大胜。1356年，黑太子率英军扫荡法国，深入到劳瑞谷地。在返回格斯肯尼的过程中，遭遇法王军队拦截，双方在普瓦捷展开大战。黑太子再一次用长弓部队痛击法军，大胜，法王约翰被俘并被押至伦敦。



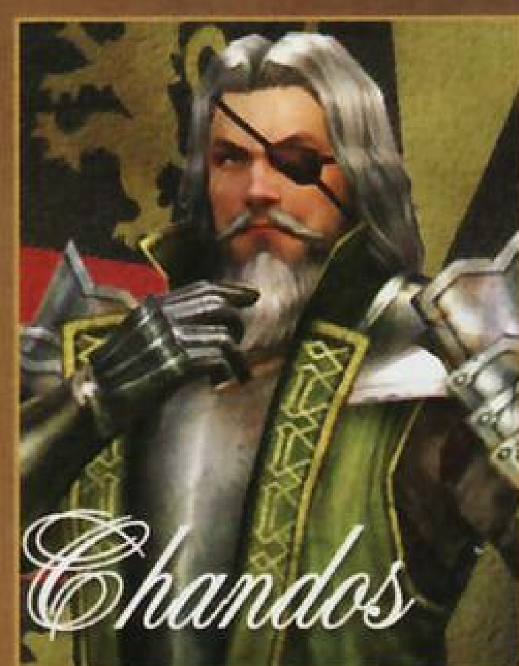
菲莉帕

度量和美丽兼备的女将军，她是英格兰王国的将军，清丽秀逸的女性，游戏中的原创人物。不只拥有指挥官应有的本领，平易近人的宽广气度，也深得部属的信赖。她一直在百年战争的前线和法军作战，对自己的属下一视同仁，不管是贵族还是佣兵，只要立下战功都会给予一样的待遇。因为宽厚的待人态度，不论是属下还是上级都对她十分尊重和敬仰。



爱德华三世

高傲的狮子，爱德华三世，英格兰的国王。威风凛凛，恃武的人，具有压倒性的威严和风格。他由坎特伯雷大主教加冕为英格兰国王。实权被摄政的太后和其情夫掌握。然而爱德华三世很快聚集起实力惩罚杀死他父亲的人。百年战争时期，他多次率兵入侵法国，并赢得了巨大的胜利，并攻占了很多法国领土，但在查理五世正式即位后，从此战争也陷入了胶着状态。



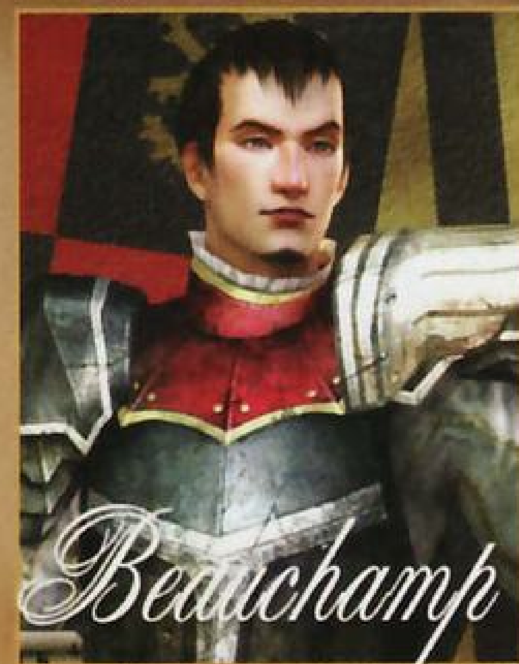
约翰·简都斯

他是英格兰王国的将军，严肃冷冽的独眼勇将，非常敬爱黑太子爱德华，也很信任他。他是爵士，历史上第一个获得Garter（嘉德）勋章的人，该勋章是历史上最悠久的勋章，据说只有包括英国国君和最多25名活着的佩戴者拥有此勋章，在百年战争中的历次战役都有经典的表现。嘉德勋章是今天世界上历史最悠久的骑士勋章和英国荣誉制度最高的一级。



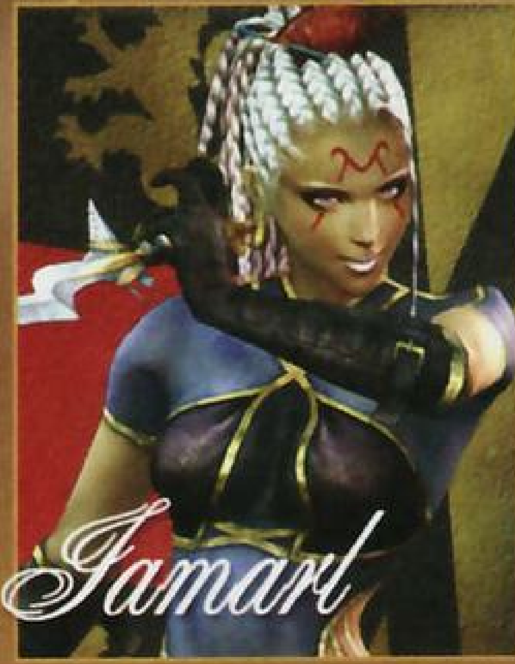
哈尔

赤鬃的狮子——哈尔，身手矫健的佣兵。很喜欢战争和打斗，属于典型的战士。他的真实身份其实是英格兰兰卡斯特王朝国王亨利五世。他重燃百年战争战火，而他甚至取得了比爱德华三世更大的胜利。他是比爱德华三世更善于发挥英格兰长弓手威力的指挥官。他攻下法国北部第一重镇鲁昂，迫使查理六世签订特鲁瓦条约，亨利五世实际成为法国的摄政。



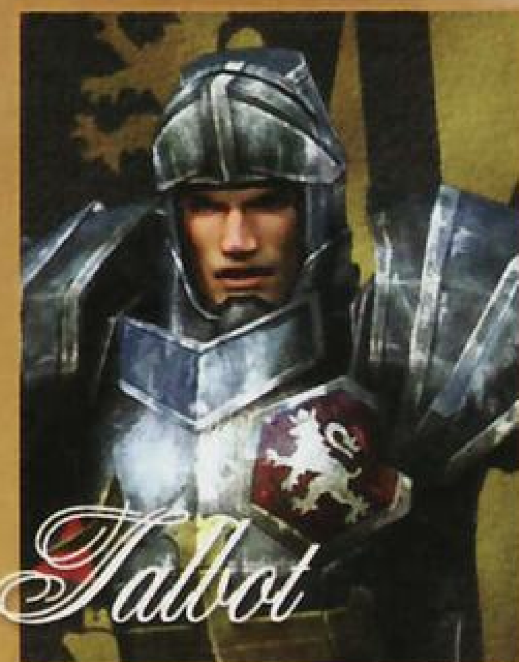
理查·比洽姆

拥有善良的心、炽热的理想，待人和善的佣兵。经常与哈尔一起行动，由于性格的关系，一直被哈尔呼来唤去的苦命人。他在历史上非常有名气，因为他继承了沃里克伯爵的名号，历史上赫赫有名的“玫瑰战争”就和这个家族有关。此人当过亨利四世的部下，亨利五世的国王首席世俗代表，亨利六世的导师，可谓三朝元老，1437年成为英格兰在法国的前敌总指挥。



依雅玛尔

她是黑太子爱德华暗影里的“护剑”，她是南方出身的前暗杀者。曾经狙击过爱德华的性命，现在则归顺黑太子，在暗地里负责护卫工作。有着极高暗杀技术的刺客，以誓死完成暗杀任务和保护爱德华的生命安全为己任，非常富有责任感。平常面无表情，也没什么言语上表达，但她心里一直心醉于爱德华，为了他可以不惜牺牲自己的生命来完成他的一切要求。



约翰·塔尔波特

贯彻忠心不动如山的英格兰王国的将军。他信奉绝对的忠诚，认真正直的人物，指挥士兵也相当稳健。在守卫战上，无人能出其右。历史上有名的舒兹伯利伯爵，塔尔波特男爵第四理查之子，是百年战争后期在法国作战的主要英军将领，参加过数次战役，包括奥尔良包围战，经常战败多次被俘，交付赎金后再次参战，屡败屡战的代表人物，在卡斯提隆要塞战死。



约翰·法斯特尔夫

穿梭于战场上的自由之风，英格兰王国的将军。有着满不在乎、放荡不羁的性格，偶尔看起来一副吊儿郎当的样子，是一个很感性，不受束缚的浪子。也非常自信，自认为是军事天才。富有机智和直觉，擅长临机应变的作战方式。。在阿让库尔战役等其他战役中表现出色，但是在奥尔良包围战中被圣女贞德所击败，从此“奥尔良的圣女”名扬天下。



亨利·派西

被称为“热血先锋”的英格兰王国元帅。由于热情地驰骋在战场之上，而获得“热血先锋”之称。毫不留情的战斗方式，让敌我双方皆心存恐惧。他8岁就上阵杀敌，成为英军在法国的指挥官，1376年成为英格兰元帅，是查理二世的左膀右臂，同时为亨利四世即位立下汗马功劳。但是因为对亨利四世所发动的对苏格兰的战争不满，叛乱，在苏格兰战死……



玛格丽特

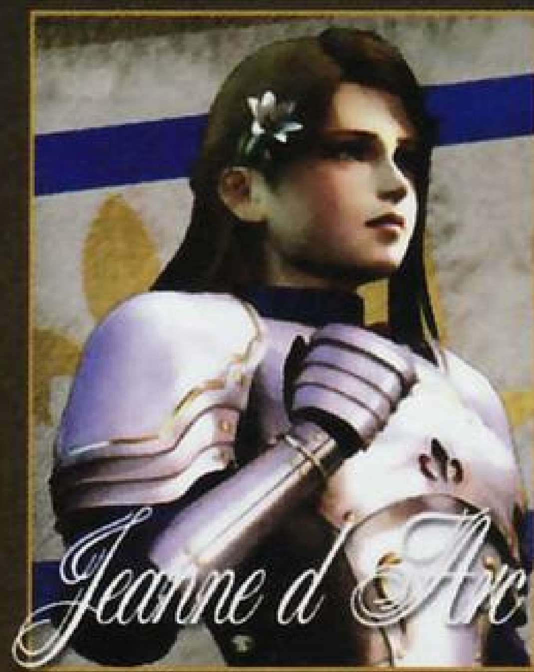
英格兰王国年轻的天才射手，她出身于威尔士。年纪虽轻却自信满满并充满热心的少女，是游戏中的原创人物。为了加入黑太子爱德华的部队，超越大陆千里迢迢而来。拥有百步穿杨、一箭双雕的绝技，卓越的射箭才能.十分仰慕黑太子爱德华那只战无不胜的长弓队.于是跋山涉水前去加入。对自己的射箭技术有着极高的自信，以佣兵的身份一直活跃在爱德华身旁。

“法兰西的士兵是以上帝之名作战，神一定会赐给他们胜利，坚信！”

Jeanne



法兰西■17岁的法国农家少女贞德自称受上帝指引来解救法国。贞德单身闯过英军防线进入奥尔良城，指挥法国军民进行反击，迫使英军撤除了对奥尔良的围困。随后贞德率军收复无数英军驻守的城堡。1436年法军将英格兰人逐出巴黎，1450年，英军又被赶出了诺曼底——至此除了加莱以外，英王在法兰西已无立足之地，百年战争以英军撤离大陆而宣告结束。



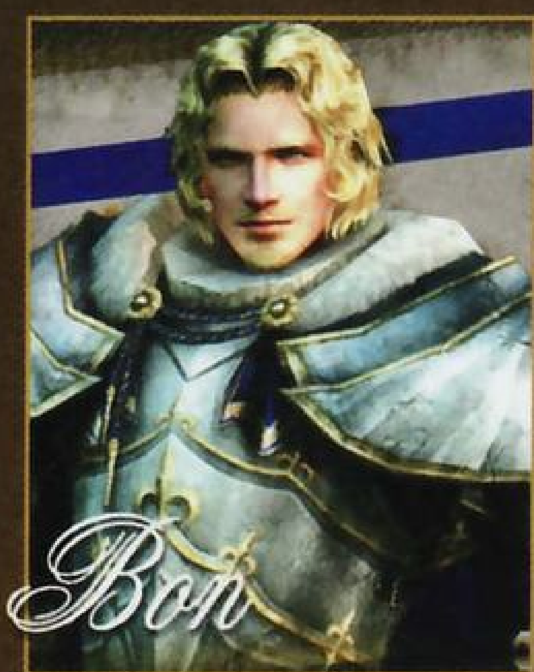
圣女贞德

法国的民族英雄、军事家，天主教的圣徒。在英法百年战争中她带领法国军队对抗英军的入侵，最后被捕并被处决。贞德原本是一位法国乡村少女，她声称在十六岁时的一日，得到“神的启示”，要求她带兵收复当时由英国人占领的法国失地。后来她几番转折，得到兵权，并带兵多次打败英国的侵略者。然而在贡比涅一次小冲突中为勃艮第公国所俘，于1431年在法国鲁昂当众处死。



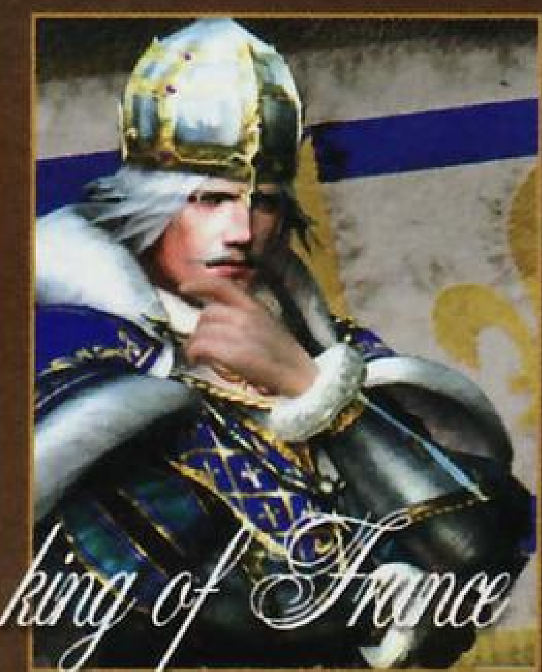
克里斯提娜·德·比桑

拥有华丽的智慧，法兰西王国的学者。深得国王信赖的才女，有一点不通世俗，非常傲慢又我行我素的性格，经常会与周围的同僚因为意见不合，而发生争执。深受国王查理七世的器重，在宫廷中负责开发新兵器和战争技术的研发。历史上她是法国著名的大学者，受父亲的影响而爱好军事，而且颇有研究，还自撰写了兵法书，赫赫有名的才女。



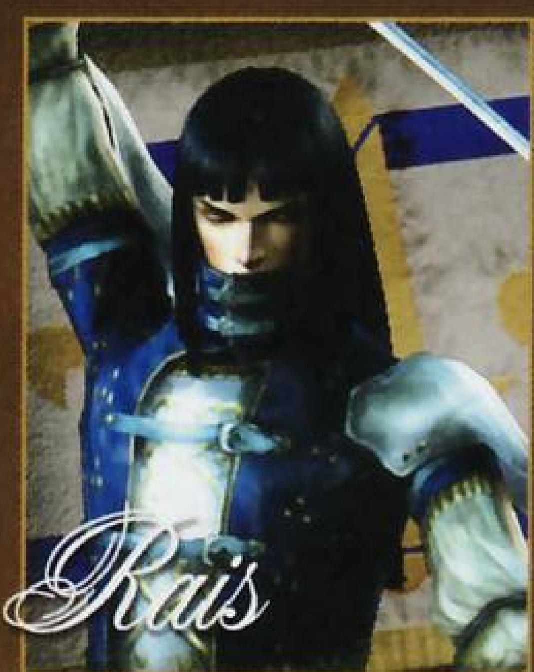
菲利普·鲁·冯

法兰西王国的大贵族、布鲁克纽公爵，迷惑于理想的领主。菲利普在位初期仍奉行与英格兰结盟反对法国瓦卢瓦王室的政策。他可能希望以此来实现削弱法国王室并将勃艮第公国发展为囊括众多骑士领地的欧洲强国。菲利普是造成圣女贞德惨死的罪魁。1430年，菲利普三世参加了对贡比涅的围困。勃艮第军队在这次战斗中俘获了贞德，并毫不犹豫地将她卖给了英国人，最终被烧死。



法兰西王

荣耀的金百合——查理七世，他是法兰西的国王。拥有聪敏的头脑，是很知性的人物，具备一种仿佛能看穿人心、冰冷的威迫感，利用“奥尔良圣女”贞德的号召力，企图展开法兰西的反攻。查理七世进行一系列重大改革，固定税收制度，建立有骑兵和步兵的常备军。1440年，查理七世平息了大贵族的叛乱。并在1453年结束了百年战争，收复了除加来之外英国在法国境内的全部领地。



吉尔斯·德·莱斯

伶俐的巧智者，他是法兰西王国的将军。冷血又善于计谋，只把别人视为利用的工具，由于觉得拉·伊尔有利用价值，于是与之一起行动，对“奥尔良圣女”贞德则相当礼遇。但是在贞德被烧死后性情大变，不再参与战斗，转而沉迷于炼金术和黑巫术，十分颓废和堕落，因为走火入魔而残杀了很多无辜的儿童和妇女，最终被处以火刑。



贝尔多兰·迪·盖可兰

展翅的豪气男儿，法兰西王国的骑士。自称是“作战的天才”，口德不好，性格单纯，像小孩子一样，不受既存价值观的束缚，能想出打破常规的战术，拥有灵活的思路，是出色的战术家乃至战略家，曾4次被俘，赎金创造了纪录——10万英镑，在百年战争早期收复了大部分失地，然而他的辉煌转瞬即逝，当他在战场上春风得意之时，死神悄悄却走近了他，在1380年病死。



拉·伊尔

法兰西王国的将军，热血激昂的猛将。性格豪爽、疾恶如仇、见死必救的热血汉，受到“奥尔良圣女”贞德的感召，便跟随其一同并肩战斗，是贞德最亲密的战友。原为佣兵队长，1418年加入查理七世军队，随后参加奥尔良战役，帕提战役等多次大战，战功卓著，赫赫有名，在众士兵中有着极高的威望，1438年成为诺曼底总司令和法国元帅。



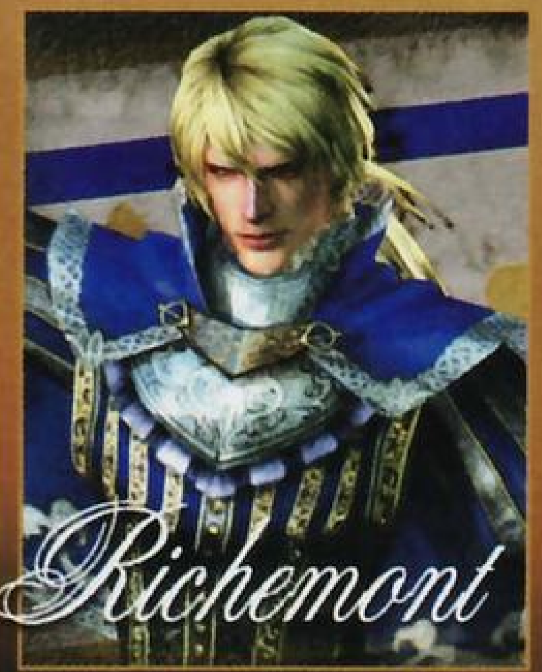
尤忌

游戏中的原创角色，无邪的好汉。中国出身的佣兵，是来自蒙古的成吉思汗的子孙。敬爱阿尔迪尔·德·利修蒙，不远千里从东方世界来到西欧参加阿尔迪尔的军队，无论是战场内外都无时无刻地守护在他的身边，是他的贴身护卫。擅长使用的武器是强力的弓弩，迅猛而精准，被称为“神弩手”，非常值得信赖和器重。虽然不善言辞，面目冷俊，但却心怀主君。



玛莉

凛然之花，法兰西王国凄婉的女骑士。菲利普·鲁·冯的忠诚部属，倾心于菲利普，为了君主就算赴汤蹈火也在所不辞。虽然是女性，但有着极高的战斗力和精湛的剑术，在作战方面丝毫不比男人逊色。曾单枪匹马突击地方反乱势力的补给线，非常勇敢、坚毅，令人信服。为了掩护菲利普，独自带领一队佣兵突击，最后……



阿尔迪尔·德·利休蒙

法兰西王国的将军，清澈的双眸，看透一切。拥有看透大局的慧眼，经常能料敌机先，并且冷静的行动。虽然是高贵的贵族，却对身份完全嗤之以鼻，因此深受部下的信赖。他就是法国的布列塔尼公爵，一开始在英法两国之间摇摆，最终1435年布列塔尼公爵成功说服勃艮第公爵菲利普投向法国，最终导致到法国战略局面的根本性好转，英国在法国没有了立足之处，百年战争结束。



尚恩

以踏实展现天才的副官，贝尔多兰·迪·盖可兰的亲信及内务官，是盖可兰坚决的拥护者。辅佐性格单纯的迪·盖可兰，踏实稳重之人。他很善良，参战只是为了自己的祖国不遭侵略，人民不被蹂躏，深受民众的支持和信赖，在法国口碑很好。他有什么想法和谋略，就会去付诸实践，用行动代替言语来表现自己的想法和职责。

只属于自己的精彩

——持续百年，未见终止的战争。

玩家直接操纵由数十名士兵规模所组成的部队，利用部队拥有的压倒性破坏力，充分享受到瞬间把敌军一扫而空的兴奋与爽快感。据点的争夺，是克敌致胜的关键。所率领的部队可以在战斗中自由替换，所以能视战况或部队状况的需要，随机应变选择适当的兵种，使战术性更为提高。本作的佣兵队长，能创造各式各样的部队，兵科多达40种以上，兵种的种类繁多，除了有步兵、弓兵、骑兵以外，还有象兵、炮兵、魔法兵、工作兵、战车兵等等，它们的攻击方法、速度、攻击范围，每个兵种都有不同的特色，自由的操控这些部队，便能让您拥有丰富多样化的爽快感。在战场上有活跃的表现、或达成领主的委托，可以得到名声，当名声达到一定的程度，就能在各种战场上战斗、以及率领更强力的部队。击破敌将或者达成特定的要求，就能获得或买到名字是红色的强力武器。每个兵种还能使用战斗累积获得的"技能点数"，即"SP值"，通过技能点数的分配，可以自由习得技能或成长能力，让各个兵种依照自己的理念来成长。可以说，强力的武器装备和高等级的佣兵直接左右着战斗的难度。

说到"百年战争"，还得先提到KOEI的另两个名作系列，"无双"和"决战"，某种意义上来说，百年是无双+决战的结合体，佣兵队长类似于无双武将，而佣兵团就类似于决战中的兵众。队长没有无双武将那样一骑当千的战斗力，但佣兵团的兵科种类却比决战里的丰富很多，而且队长是根据佣兵团的兵科来随时切换武器，所以说，本作的第一战斗核心是兵种的性能。当把每个兵科的成长率练到100以后，就会获得该兵科的最强称号，并且得到一把强力武器作为奖励，而工作兵是需要其他全部兵科练到100%的成长后才能取得。当风暴槽蓄满以后，可以集体发动"风暴模式"，该模式下佣兵团的整体战斗力大幅提升，可以视为是必杀技，表现形式和无双觉醒有些类似。值得一提的是，本作中有一部分最强武器都是沿用的无双系列的著名武器，很好的利用无双的名气和号召力。蛇之麁正、天丛云、布都御魂、炎枪素戋鸣、斗尖荒霸吐、倭王八千戟、岩融、大锤伊武岐、天之麻迦古弓、狱焰火具土等战国神兵都悉数登场。龙胆、青龙偃月刀、业火、方天画戟、光晕、蛇矛、古锭刀、飞燕、倚天の剑等真·三国无双里的第三等级武器也闪亮登场。还有妖刀村正、亚瑟王的湖中剑、勇者罗兰的幽兰黛尔、战神奥丁的永恒之枪、光之神卢乌的贯雷枪，女神艾丽斯的神盾都一一现身,本作的武器收集可谓星光闪耀。战旗是在游戏中能扭转乾坤的道具之一，使用战旗可以让战斗变得相当轻松，它的优点在于可以和兵种的特技搭配使用。有让全队攻击提升的"刚剑の战旗"；能起死回生的"救济の战旗"；让敌人攻击变得无效化的"奇迹の战旗"；让敌人全部处于"パニック"状态的"绝望の战旗"，在最后一关前会得到"佣兵将军の战旗"，这是一面将军旗，可无限使用，作用是可以指挥兵团，这样就能让那些NPC成为你的肉盾和炮灰，自己的兵不够强或者被克制的时候让他们来作为你的屏障，你带上远程部队在后面射击就可以。

只有拥有了相对应的技能书，才能雇佣相对应的兵种，比如长剑之书、骑马之书、弓弩之书所对应的雇佣兵种分别对应的士兵种类为长剑系，骑兵系和弓兵系，而要想雇佣其他兵种，就必须先在战斗中获得其他兵种相对应的兵书。 游戏中有17大类兵科，共有91个兵种。具体为短剑系、细剑系、长剑系、枪系、长枪系、骑马系、 戟系、斧系、棍系、弓弩系、弓马系、骆驼 系、象系、战车系、铳系、魔术系和工作系。每个兵种根据装备不同都各有所长，并且兵种之间大多存在复杂的相克关系，把握好兵种相克的关系，就能事半功倍，四两搏千斤，战场上立于不败之地。一个高级兵种对付相克的兵种时，往往能打出数十倍的伤害输出，瞬杀敌人。这里小谈一下个人认为比较实用的兵种。魔术系和工作系，这两个兵科相当极端，两者互克，最好能同时带着出击。魔术系克骑马系、弓弩系、弓马系、骆驼系、象系、战车系、铳系这些特种兵科；而工作系克短剑系、细剑系、长剑系、枪系、长枪系、戟系、斧系、棍系这些常规型步兵兵科。魔术系攻击的表现形式是电光火石般的大片落雷；而工作系攻击的表现形式是大片火星四溅的爆弹，两者都非常炫目、非常实用。棍系，非常强劲的兵种。在众多boss中，骑马系的敌人非常多，而且有好多名将都是骑马系，他们可是宝物的主要来源，棍系的盾锤兵瞬杀他们犹如摧枯拉朽。操作得当的话，能轻易杀死比自己等级高出数十级的骑马兵。而且对于一些克制他的兵种，有时强突也不会很吃亏，战斗力十分强大。长剑系，这是必备的兵种之一。主角的默认兵种，因为守城敌人长剑系、短剑系和细剑系的很多，所以用长剑去攻城效果会很不错。戟系的特点是可以同时克制长剑系和骑马系两大兵科，这两兵种是敌人的两大兵科，所以戟系几乎也是必练的，特殊技加攻和减速都非常好用，因为它克制长剑系，所以用它瞬杀据点兵长来强袭城堡也是不错的选择。骑马系，这也是必备的兵种之一，如果你有一只高等级的骑兵，那么你就等于有了冲锋陷阵的坦克，而且是一队坦克，比起数量少得可怜的战车兵实用的多。共有枪骑、长枪骑、剑骑、枪盾骑、戟骑等多个丰富的类型，骑士的优点是移动快，冲击力非常霸道，配上加速和防护罩就四处横行霸道、威风八面。枪系的优势在于攻城速度快，因为枪是专门克制所有剑系的，包括长剑、短剑、细剑，而守城的敌人全部是剑系。长枪系则是乘骑兵类的克星，对骑马和弓马有双倍克制效果，是专门针对乘骑兵类设计的兵种。而骆驼系除了克制全部剑系外，连枪系也克制，但它十分怕弓骑、魔术、工作这些特种兵。象系几乎能克制所有陆战兵种,但可惜战斗单位数量，受攻击的面积也很大，不够灵活。战车系除了能克制骑马和弓马外，几乎没什么特点，相对而言也没什么弱点，但战斗单位少得可怜，实用性不高。最后来说说铳系，只要你操作的好，里面的火枪类型是一个非常强的兵种，攻击形式不是射击，而是喷火，就见顷刻之间全屏变成火海。

百年战争是一款蕴藏着丰富收集要素和战略要素的游戏，他的受众面主要是针对收集控和战略迷的玩家，对于剧情至上的玩家来说，确实有些枯燥。但不能因此就全盘否定本游戏的素质、价值和诚意，但只要你真心热爱一个游戏，那就会爱它的一切，用心来包容它，期待它的进步，期待它的表演，哪怕他永远不是那么完美，但只要你知道它在努力，就会很欣慰，用平常心去对待它，你会为发现柳暗花明又一春而豁然开朗……

百年战争兵科全书

军之旗帜，王之利刃，神之使者，魔之仆人，天之审判，我之信仰

战争是武器的较量，更是兵种配合的较量。百年战争中英国的数次胜利，也被认为严重挑战和打破了贵族骑兵在西欧占军事垄断地位的特点。百年中，双方的武器装备也经历了改良和演化，到15世纪战争中后期时，新形态的板甲已经成为了贵族骑士们的普遍装备，这种新装备是针对英国大规模应用的长弓战术的必然后果。在连续不断的围攻战中，双方也重视攻城武器的设计和应用，法军大规模使用火炮作为武器而取得胜利，并在这些新型武器上具有科技领先地位，即由此促使了新形态的战争方式。



重装メイス兵，棍系■两手棍，使用武器为ウォーハンマー，特点为攻击力高，但移动力迟缓，拥有回避敌追击的特效。特技能发出大范围的强大冲击波使敌人气绝。对战骑马系、斧系、车轮系和魔术系得意，但细剑系、戟系、战象系和工作系是他的克星。



精锐弓兵，弓弩系■弓，使用武器为セルフボウ，特点为能力平衡，适合迎击敌人的乱战，十分正统的兵种。特技能提高部队的防御力，提高射箭的频率，发动毒矢。对骑马系、戟系、骆驼系、战象系和工作系得意，对短剑系、细剑系、车轮系和魔术系苦手。



アピシニアン，长剑系■镰＆盾，使用武器为青びた盾+マムペリ，特点为攻击频率较慢，攻击方式十分独特，对步兵比较有效，但害怕重装甲部队。特技能抽取敌人的体力值及破防。对短剑系、细剑系、魔术系得意，对枪系、骑马系、戟系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



イエニチェリ，火药系■铳，使用武器为マッチロックガン，特点为对在直线上的敌人能发挥出优异的性能，连射的伤害很高，但防御力较弱，特技有速射和狙击。能克制细剑系、骆驼系、战象系、车轮系、工作系，对短剑系、弓马系、魔术系苦手。



カットスロート，斧系■两手斧，使用武器为バトルアックス，特点为攻击力、防御力高，范围大。特技有提高部队的防御力，能发出冲击波使敌人气绝，大范围吹飞技。能克制枪系、长枪系、车轮系和魔术系，对细剑系、骑马系、棍系、战象系、工作系苦手。



精锐短弓兵，弓弩系■短弓，使用武器为ビギナーズボウ，特点为攻击力低，机动性强，能远程攻击敌人，适合迎击敌人的乱战。特技能提高部队的移动力，提高射箭的频率，发动炎矢。对骑马系、戟系、骆驼系、战象系和工作系得意，对短剑系、细剑系、战车系和魔术系苦手。



アサシン，短剑系■双剑，使用武器为ダガー+ダガー，特点为攻击范围广，攻击命中率很高，频率高，但防御力很低。特技能提高部队的移动力，投掷出带毒的短剑。对长枪系、戟系、弓弩系、火药系和魔术系得意，对长剑系、枪系、骑马系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



アルケミスト，魔术系■魔术，使用武器为ワンド，十分强大的兵种。特点为攻击力强，远程攻击得意，防御能力弱，被先制攻击会苦战。特技能发动风刃、天雷、爆炎等多属性魔法。能克制骑马系、弓弩系、弓马系、骆驼系、战象系、车轮系、火药系全部特种兵科。



エクスキューショナー，长剑系■两手剑，使用武器为クレイモア，特点为攻击力高，近身战强，但遇到重铠敌人比较苦手。特技有提高部队的攻击力，攻击时产生冲击波，给予骑兵大伤害。能克制短剑系、细剑系、魔术系，对枪系、骑马系、戟系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



スカルクラッシャー，棍系■两手棍，使用武器为ウォーハンマー，特点为攻击力高，但移动力迟缓，对步兵和重装甲敌人可以发挥出很好的效果。特技能发出冲击波使敌人气绝，破甲。对战骑马系、斧系、车轮系和魔术系得意，但细剑系、戟系、战象系和工作系是他的克星。

法兰西少女，美丽的圣女贞德，
奉上帝之喻，履行神的诣旨
替天行道，顺应民意。神权指引着法兰西的
战士是以上帝之名作战，
神赐给他们胜利，
将万众从轮回的深渊中解救出来。



チャクラムシン，短剑系■チャクラム，使用武器为チャクラム，特点是有独特的攻击方式可以使敌人气绝，但攻击范围小，防御力低。特技有连环脚可以使敌人气绝，抽取敌人的体力值。能克制长枪系、戟系、弓弩系、火药系、魔术系，对长剑系、枪系、骑马系、骆驼系、战象系、工作系苦手。



ドラグーン，火药系■炮，使用武器为ハンドカノン，特点是远程攻击敌人，并且在炮弹着地时具有爆破效果。特技有增强射程，散弹攻击和狙击炮。能克制骑马系、骆驼系、战象系、车轮系、工作系，对短剑系、弓马系和魔术系苦手。



バイキング长剑兵，长剑系■长剑，使用武器为オル・アラム，特点是能力平均的正统型兵种，遇到机动力强、范围广的敌人有些苦手。特技有会心一击和提升部队攻击力。能克制短剑系、细剑系、魔术系，对枪系、骑马系、戟系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



ピケニール，长枪系■长枪，使用武器为ロングスピア，特点为对骑兵有极大的优势，但近身战就很苦手。特技有专门针对骑兵的刺马枪和突击，是パイク兵的高级兵种。能克制骑马系、弓马系、骆驼系、战象系和魔术系，对短剑系、戟系、斧系和工作系苦手。



ベルセルク枪兵，枪系■枪，使用武器为スピア，特点为直线攻击性能优异，攻击范围广。特技有三连击的三段突，提升部队攻击力和枪投。能克制所有剑系和魔术系，对骑马系、戟系、斧系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



メイス兵，棍系■棍＆盾，使用武器为青びた盾+クラブ，特点是对重装甲的敌人有优势，特技有用盾殴打敌人气绝的盾攻击，防御骑兵突击特技的盾防御和破甲，是バイキングメイス兵的低级兵种。对战骑马系、斧系、车轮系和魔术系得意，对细剑系、戟系、战象系和工作系苦手。



モンゴル火枪兵，火药系■火枪兵，极强的兵种，使用武器为ファイヤーランス，特点是能进行火焰放射，游击战得意。特技有烈风突和火焰放射。能克制骑马系、骆驼系、战象系、车轮系、工作系，对短剑系、弓马系和魔术系苦手。



モンゴル短弓兵，弓弩系■短弓，使用武器为ビギナーズボウ，特点为攻击力低，机动性强，能远程攻击敌人，适合迎击敌人的乱战。特技能提高部队的移动力，发动炎矢，是精锐短弓兵的高级兵种。对骑马系、戟系、骆驼系、战象系和工作系得意，对短剑系、细剑系、车轮系和魔术系苦手。



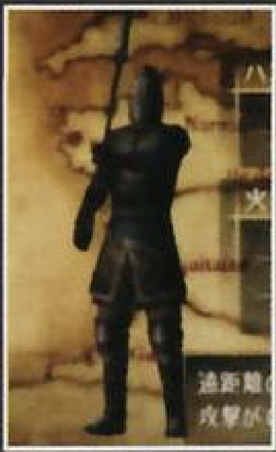
ラクダ骑兵，骆驼系■曲刀，使用武器为カトラス，特点为骑兵对剑兵的优势明显，但连击、远程攻击弱。特技有突击，专门针对骑马系的刺马。能克制所有剑系、枪系、骑马系、工作系，对长枪系、弓弩系、弓马系、火药系、魔术系苦手。



レディアーチャー，弓弩系■弓，使用武器为セルフボウ，特点为各项能力平衡性强，适合迎击乱战，正统的兵种。特技为部队防御力上升和毒矢。能克制骑马系、戟系、骆驼系、战象系和工作系，对短剑系、细剑系、车轮系、魔术系苦手。



デュアルフェンサー，细剑系■双剑，使用武器为ダガー+フルーレ，特点为对重装甲系敌人有特效，而对大多数敌人能形成对段连续斩。特技有贯通，多段连续攻击的连续斩。能克制戟系、斧系、棍系、弓弩系、魔术系，对长剑系、枪系、骑马系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



ハンドカノン兵，火药系■炮，使用武器为ハンドカノン，特点是远程攻击敌人，并且在炮弹着地时具有爆破效果，防御能力弱，近战苦手，就是ドラグーン的高级兵种。能克制骑马系、骆驼系、战象系、车轮系、工作系，对短剑系、弓马系和魔术系苦手。



バイキング斧兵，斧系■斧＆盾，使用武器为タワーシールド+ハンドアックス，特点为攻击力高，重装甲防御力高特技有能防御骑兵突击特技的大盾，是モランの高级兵种。能克制枪系、长枪系、车轮系和魔术系，对细剑系、骑马系、棍系、战象系、工作系苦手。



ファランクス，枪系■枪＆大盾，使用武器为タワーシールド+スピア，特点为能防御骑兵的攻击，持有大盾，对敏捷型的敌人比较苦手。特技有刺马枪和防御骑兵突击特技的大盾防御。能克制所有剑系和魔术系，对骑马系、戟系、斧系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



ベルセルク斧兵，斧系■斧，使用武器为ハンドアックス，特点为能进行迅速的移动斧投攻击，范围窄，防御能力低。特技有强力一击使敌人移动力下降，提升部队移动力，斧投。能克制枪系、长枪系、车轮系和魔术系，对细剑系、骑马系、棍系、战象系、工作系苦手。



メン・アット・アームズ，长剑系■长剑，使用武器为オル・アラム，特点是能力平均的正统型兵种。特技有虐杀和提升部队攻击力，是バイキング长剑兵的低级兵种。能克制短剑系、细剑系、魔术系，对枪系、骑马系、戟系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



モンゴル骑兵，骑马系■剑，使用武器为オル・アラム，特点是乱战攻击十分得意，但迎击远程攻击能力弱。特技有专杀步兵的虐杀，突击和提升部队防御力。能克制所有剑系、枪系、斧系和工作系，对长枪系、棍系、弓弩系、弓马系、骆驼系、火药系和魔术系苦手。



モンゴル弩弓兵，弓弩系■弩，使用武器为ガストラフェテス，特点为攻击力高，对重铠有特效，但填装速度慢，射速受影响。特技有提升部队攻击力和破甲，是弩弓兵的高级兵种。能克制骑马系、戟系、骆驼系、战象系和工作系，对短剑系、细剑系、车轮系和魔术系苦手。



ランツクネヒト，长剑系■两手剑，使用武器为クレイモア，特点为攻击力高，近身战强，但遇到重铠敌人比较苦手。特技能给予骑兵大伤害，是エクスキューショナー的低级兵种。能克制短剑系、细剑系、魔术系，对枪系、骑马系、戟系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



レディフェンサー，细剑系■细剑＆盾，使用武器为青びた盾+フルーレ，特点为对所有重装甲系敌人均有特效，防御力高，攻击力低。特技有盾防御和破甲。能克制戟系、斧系、棍系、弓弩系、魔术系，对长剑系、枪系、骑马系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



トゥアレグ，长剑系■两手刀，使用武器为カラベラ，特点是能斩裂铠甲，有着极高的攻击力和破坏力。特技有破甲的断钢斩，间隔攻击的斩空剑，提高部队防御能力的护身斗气。能克制短剑系、细剑系、魔术系，对枪系、骑马系、戟系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



バイキングメイス兵，棍系■棍＆盾，使用武器为青びた盾+クラブ，特点是对重装甲的敌人有优势，以盾为主攻击的形式很少，特技有用盾殴打敌人气绝的盾攻击，防御骑兵突击特技的盾防御和破甲。对战骑马系、斧系、车轮系和魔术系得意，对细剑系、戟系、战象系和工作系苦手。



パイク兵，长枪系■长枪，使用武器为ロングスピア，特点为对骑兵有极大的优势，但近身战就很苦手。特技有专门针对骑兵的刺马枪，提升部队防御力，还有突击。能克制骑马系、弓马系、骆驼系、战象系和魔术系，对短剑系、戟系、斧系和工作系苦手。



ベルセルクメイス兵，棍系■棍，使用武器为クラブ，特点为对重装甲的敌人有优势，对移动速度的敌人苦手。特技有强力一击使敌人移动力下降，提升部队移动力和破甲。对战骑马系、斧系、车轮系和魔术系得意，对细剑系、戟系、战象系和工作系苦手。



マムルーク，骑马系■枪，使用武器为カイトシールド+スピア，突击和枪投，乱战能力弱。特技有加速，突击和枪投，典型的骑兵特技。能克制所有剑系、枪系、斧系和工作系，对长枪系、棍系、弓弩系、弓马系、骆驼系、火药系和魔术系苦手。



モラン，斧系■斧＆盾，使用武器为タワーシールド+ハンドアックス，特点为特点为攻击力高，重装甲防御力高，移动力差，遇到打击系敌人苦手。特技有大盾，就是斧盾兵的高级兵种。能克制枪系、长枪系、车轮系和魔术系，对细剑系、骑马系、棍系、战象系、工作系苦手。



モンゴル弓骑兵，弓马系■弓，使用武器为セルフボウ，特点是机动性强，对其他骑乘系兵种有特效，但对于盾兵非常苦手。特技有加速、增强射速和冰矢。能克制骑马系、戟系、骆驼系、战象系、火药系、工作系，对长枪系、车轮系、魔术系苦手。



ラージプート，长剑系■镰＆盾，使用武器为青びた盾+マムベリ，特点为攻击频率较慢，攻击方式十分独特，对步兵比较有效。特技能抽取敌人的体力值及破防，是アビシニアン高级兵种。对短剑系、细剑系、魔术系得意，对枪系、骑马系、戟系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



レイピア兵，细剑系■两手剑，使用武器为タック，特点为对所有重装甲系敌人均有特效，但攻击判定为直线，范围窄。特技为破甲，一闪，提升部队攻击力。能克制戟系、斧系、棍系、弓弩系、魔术系，对长剑系、枪系、骑马系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



レディランサー，骑马系■骑士枪，使用武器为カイトシールド+ネザ，特点为攻防一体的强力兵种，迎击远程攻击能力较弱。特技有突击、加速和防护罩。能克制所有剑系、枪系、斧系和工作系，对长枪系、棍系、弓弩系、弓马系、骆驼系、火药系和魔术系苦手。



ローマ枪兵，枪系■枪，使用武器为スピア，特点为直线攻击性能优异，攻击范围广。特技有三连击的三段突，提升部队攻击力和枪投，是ベルセルク枪兵的低级兵种。能克制所有剑系和魔术系，对骑马系、戟系、斧系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



华北骑兵，骑马系■戟，使用武器为グレイヴ，特点为突击性能优秀，乱战适应能力强，远程防御能力弱。特技有虐杀、加速和突击。能克制所有剑系、枪系、斧系和工作系，对长枪系、棍系、弓弩系、弓马系、骆驼系、火药系和魔术系苦手。



弓骑马武者，弓马系■弓，使用武器为セルフボウ，特点是机动性强，对其他骑乘系兵种有特效。特技有加速、增强射速和冰矢，是モンゴル弓骑兵的高级兵种。能克制骑马系、戟系、骆驼系、战象系、火药系、工作系，对长枪系、车轮系、魔术系苦手。



轻装メイス兵，棍系■棍，使用武器为クラブ，特点为对重装甲的敌人有优势，对移动速度的敌人苦手。特技有强力一击使敌人移动力下降，提升部队移动力和破甲，是ベルセルクメイス兵的低级兵种。对战骑马系、斧系、车轮系和魔术系得意，对细剑系、戟系、战象系和工作系苦手。



工作兵，工作系■工作，使用武器为各种陷阱，十分强力的兵种。特点是用各种陷阱来攻击敌人，防御能力超低。特技有撒菱、地雷和爆弹。能克制短剑系、细剑系、长剑系、枪系、长枪系、戟系、斧系、棍系所有这些常规型步兵兵科。



重装パイク兵，长枪系■长枪＆盾，使用武器为青びた盾+ロングスピア，特点为对骑兵有极大的优势，重视防御。特技有专门针对骑兵的刺马，盾防御。能克制骑马系、弓马系、骆驼系、战象系和魔术系，对短剑系、戟系、斧系和工作系苦手。



重装枪盾兵，枪系■枪＆大盾，使用武器为タワーシールド+スピア，特点为能防御骑兵的攻击，持有大盾。特技有刺马和防御骑兵突击特技的大盾防御，是ファランクス的低级兵种。能克制所有剑系和魔术系，对骑马系、戟系、斧系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



铳兵，火药系■铳，使用武器为マッチロックガン，特点为对在直线上的敌人能发挥出优异的性能，连射的伤害很高，特技有速射和狙击，是イェニチェリ的低级兵种。能克制细剑系、骆驼系、战象系、车轮系、工作系，对短剑系、弓马系、魔术系苦手。



精锐重弩弓兵，弓弩系■重弩，使用武器为クレインクイン，特点为攻击力非常之高，对重铠和骑兵均得心应手。特技有刺马和破甲，是重弩弓兵的高级兵种。能克制骑马系、戟系、骆驼系、战象系和工作系，对短剑系、细剑系、车轮系、魔术系苦手。



精锐长剑盾兵，长剑系■长剑＆盾，使用武器为青びた盾+オル・アラム。特点为能对应骑兵和弓手的攻击，特技有舍身一击、盾攻击、盾防御。能克制短剑系、细剑系、魔术系，对枪系、骑马系、戟系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



ロイヤルランサー，骑马系■骑士枪，使用武器为カイトシールド+ネザ，特点为攻防一体的强力兵种，迎击远程攻击能力较弱。特技有突击、加速，是装甲骑兵的低级兵种。能克制所有剑系、枪系、斧系和工作系，对长枪系、棍系、弓弩系、弓马系、骆驼系、火药系和魔术系苦手。



骑士，骑马系■骑士枪，使用武器为カイトシールド+ネザ，特点为攻防一体的强力兵种。特技有突击、加速，是ロイヤルランサー的低级兵种。能克制所有剑系、枪系、斧系和工作系，对长枪系、棍系、弓弩系、弓马系、骆驼系、火药系和魔术系苦手。



弓武者，弓弩系■长弓，使用武器为ロングボウ，特点是能在超远程距离狙击敌人，但近战非常弱。特技有加快射箭频率、提高部队防御力。对骑马系、戟系、骆驼系、战象系和工作系得意，对短剑系、细剑系、车轮系和魔术系苦手。



轻装斧兵，斧系■斧，使用武器为ハンドアックス，特点为能进行迅速地移动斧投攻击，范围窄，防御能力低。特技有强力一击使敌人移动力下降，斧投，是ベルセルク斧兵的低级兵种。能克制枪系、长枪系、车轮系和魔术系，对细剑系、骑马系、棍系、战象系、工作系苦手。



荒法师，棍系■两手棍，使用武器为ウォーハンマー，特点为攻击力高，但移动力迟缓。特技能发出大范围的强大冲击波使敌人气绝，是スカルクラッシャー的高级兵种。对战骑马系、斧系、车轮系和魔术系得意，但细剑系、戟系、战象系和工作系是他的克星。



重装ラクダ骑兵，骆驼系■曲刀，使用武器为カトラス，特点为骑兵对剑兵的优势明显。特技有突击，专门针对骑马系的刺马，是ラクダ骑兵的高级兵种。能克制所有剑系、枪系、骑马系、工作系，对长枪系、弓弩系、弓马系、火药系、魔术系苦手。



重装斧兵，斧系■两手斧，使用武器为バトルアックス，特点为攻击力，防御力高。特技有提高部队的防御力，能发出冲击波使敌人气绝，是カットスロート的低级兵种。能克制枪系、长枪系、车轮系和魔术系，对细剑系、骑马系、棍系、战象系、工作系苦手。



精锐レイピア兵，细剑系■两手剑，使用武器为タック，特点为对所有重铠系敌人均有特效，但攻击判定为直线。特技为破甲，一闪，是レイピア兵的高级兵种。能克制戟系、斧系、棍系、弓弩系、魔术系，对长剑系、枪系、骑马系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



精锐枪盾兵，枪系■枪＆盾，使用武器为青びた盾+スピア，特点为直线攻击性能优异，持有盾重视防御，但攻击形式单一。特技有盾攻击、盾防御和炎枪突进。能克制所有剑系和魔术系，对骑马系、戟系、斧系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



精锐投石兵，棍系■スリング，使用武器为木の棒。特点为对重装甲的敌人特效，可进行超远程攻击，破坏力惊人。特技有贯穿破甲和增加射程。对战骑马系、斧系、车轮系和魔术系得意，但细剑系、戟系、战象系和工作系是他的克星。



华南戟兵，戟系■戟，使用武器为グレイヴ，特点为攻击力高、范围广、速度慢，和其他兵种相性较高。特技有专杀步兵的虐杀，敌移动力下降，提高部队的攻击力。能克制所有枪系、长剑系、棍系、魔术系，对所有弓系、短剑系、细剑系、战象系、工作系苦手。



骑马武者，骑马系■戟，使用武器为グレイヴ，特点为突击性能优秀，乱战适应能力强，远程防御能力弱。特技有虐杀、加速和突击，是华北骑兵的高级兵种。能克制所有剑系、枪系、斧系和工作系，对长枪系、棍系、弓弩系、弓马系、骆驼系、火药系和魔术系苦手。



弓兵，弓弩系■弓，使用武器为セルフボウ，特点为各项能力平衡性强，适合迎击乱战，正统的兵种。特技为部队防御力上升和毒矢，是精锐弓兵的低级兵种。能克制骑马系、戟系、骆驼系、战象系和工作系，对短剑系、细剑系、车轮系、魔术系苦手。



剑骑兵，骑马系■剑，使用武器为オル・アラム，特点是乱战攻击十分得意。特技有专杀步兵的虐杀，突击和提升部队防御力，是モンゴル骑兵的低级兵种。能克制所有剑系、枪系、斧系和工作系，对长枪系、棍系、弓弩系、弓马系、骆驼系、火药系和魔术系苦手。



侍，长剑系■两手刀，使用武器为カラベラ，特点是能斩裂铠甲，有着极高的攻击力和破坏力。特技有破甲的断钢斩，间隔攻击的斩空剑，是トゥアレグ的高级兵种。能克制短剑系、细剑系、魔术系，对枪系、骑马系、戟系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



重装战象兵，战象系■象，使用武器为象，特点为防御能力超高，乱战中绝对优势，但害怕远程攻击。特技有踏出冲击波使敌人气绝，加速和部队攻击力上升。能克制所有剑系、枪系、戟系、斧系、棍系、工作系，对所有弓系、长枪系、火药系、魔术系苦手。



重弩弓兵，弓弩系■重弩，使用武器为クレインクイン，特点为攻击力非常之高，对重铠和骑兵均得心应手。特技有提升部队攻击力、刺马和破甲。能克制骑马系、戟系、骆驼系、战象系和工作系，对短剑系、细剑系、车轮系、魔术系苦手。



精锐重装パイク兵，长枪系■长枪＆盾，使用武器为青びた盾+ロングスピア，特点为对骑兵有极大的优势。特技有刺马，盾防御，是重装パイク兵的高级兵种。能克制骑马系、弓马系、骆驼系、战象系和魔术系，对短剑系、戟系、斧系和工作系苦手。



精锐长弓兵，弓弩系■长弓，使用武器为ロングボウ，特点是能在超远程距离狙击敌人，但近战非常弱。特技有加快射箭频率、提高部队防御力，是长弓兵的高级兵种。对骑马系、戟系、骆驼系、战象系和工作系得意，对短剑系、细剑系、车轮系和魔术系苦手。



斥候兵，短剑系■短剑，使用武器为ダガー。特点为非常灵敏，移动力强，能进行多段攻击，但防御能力很弱。特技有毒剑、短剑投和吹飞斩。对长枪系、戟系、弓弩系、火药系和魔术系得意，对长剑系、枪系、骑马系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



战车兵，车轮系■战车，使用武器为グンゲニル。特点有防御力和机动性高，乱战得心应手，但部队构成人数太少。特技有枪投、加速和突击。与其他兵种相性不高，所有弱点也不多，能克制所有弓系和工作系，对斧系、棍系、火药系、魔术系苦手。



枪骑兵，骑马系■枪，使用武器为カイトシールド+スピア，特点为突击和枪投,乱战能力弱。特技有加速，突击和枪投，是マムルーク的低级兵种。能克制所有剑系、枪系、斧系和工作系，对长枪系、棍系、弓弩系、弓马系、骆驼系、火药系和魔术系苦手。



装甲アダガ兵，枪系■アダガ，使用武器为ストライクシール，特点为使用枪盾一体的独特武器，重铠装备，战斗力十分强。特技有冰幻体术、盾防御和炎枪突进。能克制所有剑系和魔术系，对骑马系、戟系、斧系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



大剑兵，长剑系■两手剑，使用武器为クレイモア，特点为攻击力高，近身战强，但遇到重铠敌人比较苦手。特技能给予骑兵大伤害，是ランツクネヒト的低级兵种。能克制短剑系、细剑系、魔术系，对枪系、骑马系、戟系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



长弓兵，弓弩系■长弓，使用武器为ロングボウ，特点是能在超远程距离狙击敌人，但近战非常弱。特技有加快射箭频率、提高部队防御力，是精锐长弓兵的低级兵种。对骑马系、戟系、骆驼系、战象系和工作系得意，对短剑系、细剑系、车轮系和魔术系苦手。



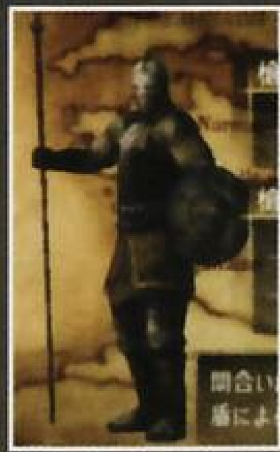
长柄兵，戟系■戟，使用武器为グレイヴ，特点为攻击力高、范围广、速度慢，和其他兵种相性较高。特技有专杀步兵的虐杀，敌移动力下降，是华南戟兵的低级兵种。能克制所有枪系、长剑系、棍系、魔术系，对所有弓系、短剑系、细剑系、战象系、工作系苦手。



拔け忍，短剑系■双剑，使用武器为ダガー+ダガー，特点为范围广，攻击命中率高。特技能提高部队的移动力，投掷出毒短剑，是アサシン 的高级兵种。对长枪系、戟系、弓弩系、火药系和魔术系得意，对长剑系、枪系、骑马系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



僧兵，戟系■戟，使用武器为グレイヴ，特点为攻击力高、范围广、速度慢，和其他兵种相性较高。特技有专杀步兵的虐杀，敌移动力下降，是华南戟兵的高级兵种。能克制所有枪系、长剑系、棍系、魔术系，对所有弓系、短剑系、细剑系、战象系、工作系苦手。



枪盾兵，枪系■枪＆盾，使用武器为青びた盾+スピア，特点为直线攻击性能优异，持有盾重视防御。特技有盾攻击、盾防御和炎枪突进，是精锐枪盾兵的低级兵种。能克制所有剑系和魔术系，对骑马系、戟系、斧系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



装甲骑兵，骑马系■骑士枪，使用武器为カイトシールド+ネザ，特点为攻防一体的强力兵种。特技有突击、加速，是レディランサー的低级兵种。能克制所有剑系、枪系、斧系和工作系，对长枪系、棍系、弓弩系、弓马系、骆驼系、火药系和魔术系苦手。



短弓兵，弓弩系■短弓，使用武器为ビギナーズボウ，特点为攻击力低，机动性强，能远程攻击敌人。特技能提高部队的移动力，发动炎矢，是精锐短弓兵的低级兵种。对骑马系、戟系、骆驼系、战象系和工作系得意，对短剑系、细剑系、战车系和魔术系苦手。



长剑盾兵，长剑系■长剑＆盾，使用武器为青びた盾+オル・アラム。特点为能对应骑兵和弓手的攻击，特技有舍身一击、盾攻击、盾防御，是精锐长剑盾兵的低级兵种。能克制短剑系、细剑系、魔术系，对枪系、骑马系、戟系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



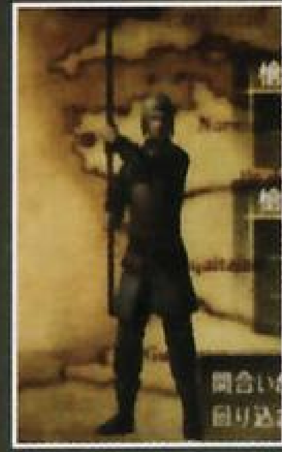
投石兵，棍系■スリング，使用武器为木の棒。特点为对重装甲的敌人特效，可进行超远程攻击，破坏力惊人。特技有贯穿破甲和增加射程，是精锐投石兵的高级兵种。对战骑马系、斧系、车轮系和魔术系得意，但细剑系、戟系、战象系和工作系是他的克星。



斧盾兵，斧系■斧＆盾,使用武器为タワーシールド+ハンドアックス,特点为攻击力高，重装甲防御力高，移动力差,遇到打击系敌人苦手。特技有舍身一击、能防御骑兵突击特技的大盾。能克制枪系、长枪系、战车系和魔术系,对细剑系、骑马系、棍系、象系、工作系苦手。



双剑兵，长剑系■双剑，使用武器为ダガー+オル・アラム，特点为重视攻击，对步兵作战得意，但应对数量众多的敌人苦手。特技有使敌人攻击力下降，三连斩、回转斩。能克制短剑系、细剑系、魔术系，对枪系、骑马系、戟系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



枪兵，枪系■枪，使用武器为スピア，特点为直线攻击性能优异，攻击范围广，十分正统的兵种。特技有三连击的三段突，提升部队攻击力和枪投，是ローマ枪兵的低级兵种。能克制所有剑系和魔术系，对骑马系、戟系、斧系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



装甲步兵，斧系■两手斧，使用武器为バトルアックス，特点为攻击力、防御力高。特技有提高部队的防御力，能发出冲击波使敌人气绝，是重装斧兵的低级兵种。能克制枪系、长枪系、车轮系和魔术系，对细剑系、骑马系、棍系、战象系、工作系苦手。



短剑兵，短剑系■短剑，使用武器为ダガー。特点为非常灵敏，移动力强，能进行多段攻击。特技有毒剑、短剑投和吹飞斩，是斥候兵的低级兵种。对长枪系、戟系、弓弩系、火药系和魔术系得意，对长剑系、枪系、骑马系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



长剑兵，长剑系■长剑，使用武器为オル・アラム，特点是能力平均的正统型兵种。特技有虐杀和提升部队攻击力，是メン・アット・アームズ的低级兵种。能克制短剑系、细剑系、魔术系，对枪系、骑马系、戟系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



忍者，长剑系■双剑，使用武器为ダガー+オル・アラム，特点为重视攻击，对步兵作战得意，但应对数量众多的敌人苦手。特技有三连斩、回转斩，是双剑兵的高级兵种。能克制短剑系、细剑系、魔术系，对枪系、骑马系、戟系、骆驼系、战象系和工作系苦手。



弩弓兵，弓弩系■弩，使用武器为ガストラフェテス，特点为攻击力高，对重铠有特效，但填装速度慢，射速受影响。特技有提升部队攻击力和破甲。能克制骑马系、戟系、骆驼系、象系和工作系，对短剑系、细剑系、战车系和魔术系苦手。

“世界战史上，持续时间最长的战争，英法双雄为利益争夺而将战火无尽地燃烧！”

bladestorm

战争的第一阶段，英法双方争夺佛兰德和基思。在斯吕斯海战中，英军重创法军,夺得制海权。经过1346年8月的克雷西会战，英军又取得了陆上优势,并在长达11个月的围攻之后占领了海岸要塞加来港。此后,两国休战将近十年。接着英国又发动进攻,占领了法国的西南部。在普瓦捷战役中法军再次被击败。英国人的横征暴敛和遍及全法国的经济崩溃，导致了法国人民的起义——艾蒂安·马塞尔领导的巴黎起义和扎克雷起义。法国被迫于1360年在布雷蒂尼签订条件极为苛刻的和约——从卢瓦尔河以南至比利牛斯的领土割让给英国。

战争的第二阶段，为了夺回英占领区，法王查理五世改编了军队，整顿了税制。他用雇佣步兵取代部分骑士武装，并建立了野战炮兵和新的舰队。迪盖克兰这位有才略的军事长官被任命为军队总司令，并拥有很大的权力。法军采用突袭和游击战术，到七十年代末已逐步迫使英军退到沿海一带。法军对炮兵的使用有利于军事行动获得成功。英国为了保住在法国的几个沿海港埠和波尔多与巴约纳间的部分地区,遂与法国签订停战协定。当时法国国内也开始出现群众骚动。

战争的第三阶段，法国因国内矛盾加剧而遭到削弱,英国乘机重开战端。1415年,英军在阿赞库尔战役中击败法军,并在与其结盟的勃艮第公爵的援助下占领法国北部,从而迫使法国于1420年5月21日在特鲁瓦签订丧权辱国的和约。按照和约条款规定,法国沦为英法联合王国的一部分。英王亨利五世宣布自己为法国摄政王,并有权在法王查理六世死后继承法国王位。但是,查理六世和亨利五世于1422年都先后弃然死去。由于争夺王位斗争加剧,法国遭到侵略者的洗劫和瓜分，处境十分困难。捐税和赔款沉重地压在英占区居民身上。因此,对法国来说,争夺王位的战争已转变为民族解放战争。

战争的第四阶段，随着人民群众的参战，游击战更加广泛地展开。游击队给法军很大帮助，迫使英军在征服地的后方留下大批驻防军。1428年10月，当英军与勃艮第派攻下法军占领区以外的最后一座坚固要塞奥尔良时，法国的民族解放斗争愈加高涨。领导这场斗争的是贞德，在她的指挥下赢得了奥尔良战役的胜利。1437年法军攻下巴黎，1441年收复香槟，1450年夺回曼恩和诺曼底，1453年又收复吉耶讷。1453年10月19日，英军在波尔多投降，战争至此结束。

周边游戏特辑

让你的游戏生涯更加多姿多彩

简单精致又有趣的特色小周边

NDS

NDS可以说是近两年来最风光的掌机、甚至是游戏主机了，特别是在去年，其无论是在软件还是硬件的销量方面均大大盖过了家用主机的风头，足见其魅力非凡！而这台最具创意的掌机，其新奇的创意不仅仅体现在硬件和软件上，围绕它开发的各种周边也都颇具新意。当然这些周边也有许多都是非常实用的，耐用性上也是值得信赖。

Prologue

说到游戏与硬件的关系，我们就不得不去说说支持游戏主机的一个特殊阵营——游戏周边。对于游戏玩家来讲，自己的爱机搭配上各种充满创意并实用的游戏周边的话，带来惊喜与快乐却是成倍的。小到一个套在手指上的橡胶圈，大到能够像真的一样模拟汽车驾驶的方向盘控制器，无不体现着制作者们的别具匠心。在这次的游戏机周边特辑中，我们将会为读者朋友们一一介绍出现在最热门的游戏主机上的各种充满个性的附属周边，看看有哪些小玩意能打动你们的心吧！

NDS NDSI 工具套装

一个由可以收纳游戏机主机的软包、能根据用途伸缩长短的数控笔、可以加长、加粗数控笔的附件以及能够装的下6枚软件的DS游戏卡盒构成的便利的DS工具套装。该周边能够充分保护游戏主机，并且还准备了备用的数控笔和ds游戏卡的收纳盒，这一切都满足了ds游戏玩家的需求，特别适合初学者的选择。

NDS 游戏卡盒6+

具有5种颜色可供选择ds游戏卡收纳盒。手掌般的大小，能够装下6枚游戏卡以及1个gba的游戏卡。并且放gba卡带的地方还可以连同dsl主机附属的gba插头盖一起放进去。



←小巧可爱设计简洁的游戏卡盒共有5种可以选择，快根据心情选择自己喜欢的带出门去吧！

NDS 游戏卡&说明书收藏夹24

即使是游戏中毒玩家也能够满足，能一口气收纳24枚ds游戏卡的收藏夹登场。并且还有能够将4本ds游戏卡说明书同时放入的专用口袋。是希望能够随身携带大量游戏卡或想统一管理自己的游戏卡的人的必备首选，很方便的工具。



←颜色有5种，根据心情选择自己喜欢的带出去吧！

NDS 手指数控笔

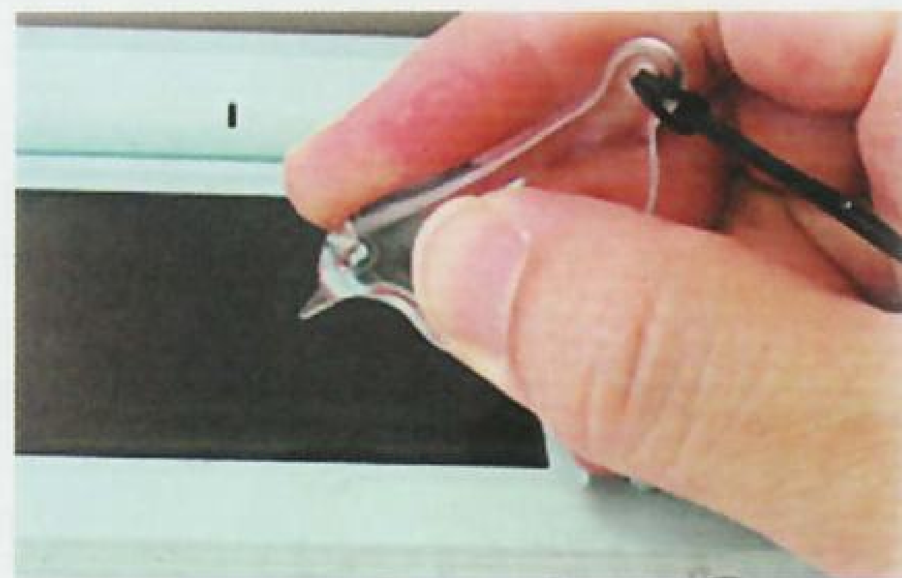
玩家套上树脂材料做成的手指环后，能利用突出部分触摸下屏进行游戏控制，很方便的工具。特别面向喜欢用手指玩游戏的玩家，本品还附有挂带，不用担心从手指脱落丢失。



↑喜欢用手指做细微操作的人一定会喜欢本品。

NDS 鸽子型数控笔

被做成鸽子形状的数控笔，用手指按住其头部并夹住两边即可操作，因此使携带和操作变得更加方便，另外通过附属的挂带可以将它挂在主机上防止丢失。



→用鸽子的嘴滑动触摸屏进行操作，推荐与保护膜一同使用本品。

NDS 旋钮控制器DS

曾经在街机厅大流行的旋钮型控制器作为ds的专用周边复活了！本品对应《俄罗斯方块ds》和《宇宙侵略者》等。本控制器只要插入ds主机的gba游戏卡槽内就可以进行刚才两款游戏的操作。只要轻轻旋转旋钮即可控制游戏里的左右移动，根据游戏的不同甚至会比数控笔更容易、更直接。向喜欢老式街机厅游戏的玩家和没体验过老街机游戏快乐的玩家推荐此产品。



←只要装到ds主机上，无论在哪里都能够体验老式街机厅的乐趣。特别向怀旧型玩家推荐。

NDS 滑动磁石

与软件一同发售的专用滑动型控制器。将主机装入本品后，然后玩家要做的就是，通过在桌子上转动主机控制画面中的磁石进行游戏。



←中间的圆形物体就是磁石，与主机的转动相连进行自由地活动。



滑动主机的新感觉游戏！

高举掌机时尚化大旗的新生力量

PSP

尽管在与NDS的斗争中处于劣势且一直被对方落牢压制，但PSP这个新秀的表现仍然可圈可点。这台强调多用途的掌机由于其时尚性和在多媒体播放上的优势，获得了许多年轻人的喜爱，新版2000系列PSP最近也大受欢迎，与之相关的各种周边自然也有不少。这些周边的风格也与PSP一样颇具时尚的特色，有了它们的武装，将让你的PSP变得更加有趣。

PSP 频段接受器

通过连接新型psp的usb接口，能够在液晶屏幕上欣赏1频段节目的工具。（注意：老版psp不支持此周边）。不仅能够显示节目表及字幕，也能对应数据转播。另外，使用此周边时除了接收器外，记忆棒也是必须的。比较令人遗憾的是，现在只有日本才有提供一频段电视节目，所以作为中国玩家来讲，受到此因素的限制可能暂时还用不上此周边。



收看步骤

首先将1频段接收器连接到psp上的usb接口上，安装时要记住将接收器左下角的螺丝尽量拧得紧一点，然后用户再选择home菜单的"电视——"一频段"即可轻松享受电视节目了。



←三角键进行地区设定，圈键可观看选项，返回按home。

PSP 线控耳机

配合新版psp而变得更小、更轻的线控耳机，耳机依然设有开始、停止、ff、fr、音量以及锁定的按键，随机还带有重低音耳机，同时也可以接驳市面上的其他种类的耳机。

→白色的耳机很招人喜爱，便利的线控机能使玩家轻松地对音乐播放进行调整。



PSP cyber umd 盘包

能够收纳5张umd盘以及2根记忆棒的结构紧凑的盘包。此包采用质量轻便耐冲击的"EVA"材料制成，能充分保护umd远离划伤和冲击的影响。并且附带的挂带使携带也变得非常方便。此周边共有黑、白、蓝、银白4种颜色可选。不过对于国内普遍用记忆棒进行游戏的玩家们来说，想把这个盘包装满也不是一件很容易的事情啊。



PSP 汽车用PSP台座套件

能将psp固定到汽车上的台座套件，通过另外的导航软件，即可作为车载导航器使用，由于能对psp进行充电，所以长时间的驾车旅行也没问题。同时对应新型psp以及老版psp－1000。



PSP 专用软包



带有PSP标志的布质主机软包，虽然厂家称该周边只对应老版PSP，但事实上只要动一下脑筋新版PSP其实也是能够使用的。此软包中一共设有两个口袋，能够装下一台PSP主机、一副耳机，以及一个一频段接收器，甚至即使带着1频段接收器的PSP主机也能够直接放得下。此周边共有4种颜色可以选择，能满足不同年龄层玩家的喜好。其实它的做工并不困难，如果玩家自己动手做一个，可能效果会更好吧。

PSP-1000专用软包新型PSP无法使用?

其实这个小问题并不难，只要玩家们自己开动脑筋即可解决此问题，例如，笔者就是在包的空隙中填入填充物就能装得好好的。推荐在软包两边内侧塞入柔软的手绢或软布做填充的话，不仅可以为PSP娇贵的液晶屏幕再多一层保护，同时还能够起到抗冲击的作用，可谓一石二鸟。



PSP 防偷看保护膜

经过特殊加工，能够防止别人从侧面偷看的psp用保护膜。此周边的优点是在机器上贴上此保护膜后，在超过左右30度角度以上的范围内基本无法看到液晶屏幕上的画面，同时也能够保护液晶屏幕不受划伤和污渍的影响。在室外也能够放心地游戏而不用担心别人的偷看。此周边还附赠一块专用的擦屏布，并且保护膜的尺寸同时对应新型psp以及老版psp－1000。



PSP 用 GPS

该设备采用了标准的WGS84坐标系，在启动后的40秒内可以收到卫星传来的方位数据，其后可每秒更新一次。通过该设备，用户就可以知道自己当前在地图中的所在方位。更加有趣的是，该系统也会融合到游戏中。之前已经发售的PSP游戏《大众高尔夫》就对应这个GPS设备，专用GPS接收器精度为5米，每秒信息更新同步，随GPS提供专用保护盒，体积为45×41×17mm，重量也仅有16g。

PSP 摄像头



在已经上市的PSP周边中，型号为PSP-300的USB摄像头算是比较有特色的一款了。其使用的是130万像素光学感应器，能拍摄640x480或480x272分辨率静止图片，能够录制480x272分辨率30fps视频，不过每次录制时间仅为15秒短片。集成单声道Mic，提供7cm微距模式和数字变焦。摄像头三围45x27x16mm，重量仅15g。尽管从性能数据上来看，PSP摄像头其实比较一般，但是这毕竟是掌机用的摄像头，凭借它就能够在PSP上实现不少新的功能。而且通过《随意拍》这款软件，我们还能对拍出来的照片进行各种处理，颇有拍大头贴的感觉。

此外，PSP摄像头也将会融合到游戏应用中。目前各第三方已经开始着手开发利用PSP摄像头的游戏，而第一款支持PSP摄像头的游戏是《EyeToy: Play》，该作也已经于9月上市。

由于主机销量不佳使得周边也不丰富

PS3

不知道是否真受“富不过三代”魔咒的影响，前两代有着辉煌战绩的PS系列主机到了PS3上突然变得疲软了起来。尽管有着极为强大的硬件性能和高贵的外表，但是主机价格过高造成了门槛过高。或许正是因为这个原因，PS3的周边种类比其他主机要少一些。与其他主机的周边相比，可能PS3的周边是数量最少的，要改变这种局面，就只能期待PS3自己能争气了。

PS3 无线手柄

追加了sixaxis无线手柄没有的震动机能后，作为新周边发售的ps3专用无线手柄，使用蓝牙技术进行无线通信，远程控制电源开关，以及高精度、高速度反映的6轴检出系统，能够使玩家体验更加自然直接的操作感，并且完全继承了xixaxis的所有特点。在使用的过程中也可以进行充电，充满一次电后能够最多使用30小时。

6轴检出系统是什么？

所谓6轴检出系统是能够检出“左右倾斜”（Roll）、“前后倾斜”（Pitch）、“左右震动”（Yaw）、以及手柄自身的3个轴（xyz轴）的加速度信息的高精度检出系统。通过它能够轻松实现手柄与玩家的一体化。

cyber 手柄充电座（ps3 用）

PS3手柄的充电用台座，将台座通过usb线与ps3进行连接，然后将手柄的usb端口与台座前面的usb端口相连即可充电。平时不充电时也可作为手柄座摆放手柄，解决了玩家找不到合适放手柄的地方的烦恼。



记忆卡适配器

对应PS以及PS2记忆卡的适配器，将记忆卡插入适配器后再连接PS3主机的usb端口即可将PS2记忆卡内的文件拷贝到PS3硬盘的虚拟记忆卡内，另外利用此适配器还能够对存盘文件进行编辑以及上传下载。



罗技 usb 耳机

最适合玩带有语音聊天和声音命令机能的游戏，带有高性能麦克风的耳机套件。麦克风里还搭载了声音输入时防杂音的单一指向元件，耳机则由合成皮革等材料制成。



bd 远程控制器

使用蓝牙技术与ps3进行通信连接的遥控器，遥控器整体外观成黑色，显得高贵典雅，同时操作性能优越。有了它，玩家坐在沙发上就能通过遥控器控制ps3方便地观看蓝光光碟与dvd中的影音内容了。



PS3 飞行摇杆

T.Flight Stick X是由Thrustmaster公司研制并发售的PS3专用飞行摇杆，其是第一款PS3摇杆，当然，它也支持PC使用。

这款“T.Flight Stick X”飞行摇杆非常专业，它设计有4轴12键，可进行编程，专用的切换按钮可以即时切换不同的编程配置，在人体工学方面也有独到之处。尽管这个摇杆不能像PS3的手柄一样用六轴感应来操纵战斗，但是它几乎包含了所有飞行手柄可能的功能，有按键编程能力，有一个配重的底座，还有一个飞行的拉杆手柄。玩家可以把各种游戏的设定存入手柄中，这样让你避免了切换游戏时重新设定的麻烦。使用这个摇杆可以完美支持PC上的《模拟飞行》和PS3上的《炽天使》等热门飞行游戏。目前它的价格为50美元，约合人民币370元。对于喜爱飞行游戏的PS3玩家来说倒是不妨买一个，尽管目前PS3上的飞行游戏非常少，不过以后应该还是会推出这类作品的。而去其同时支持PC的设定也非常不错，大不了拿它当PC周边先用着。不过话虽如此，还是希望PS3上的对应游戏能多起来，不然花上差不多四百大洋买来的这款专用飞行摇杆实在是有些大材小用了。



罗技模拟方向盘

超正宗的方向盘控制器，方向盘包有手工缝制的皮革套，主体由变速控制器及变速箱两部分组成，用来玩与它一起发售的《GT赛车5》的话是最合适的。



→用游戏方向盘也能轻松体验驾车乐趣。

引人注目的道具：playstation eye

与《the eye of judgment biolith rebellion 机神的叛乱 set1》同时发售的摄像头，能将摄像头拍摄到的内容反映到游戏画面中，同时在视频聊天与语音聊天时也能够用到它。



防尘胶垫

周边厂商Cyber Gadget近日公布了一种用于防止灰尘入侵PS3主机的防护胶垫。这套胶垫共分为10种不同规格，可以把包括主机正面吸入式光驱出口、背部电源接口、HDMI接口、AV端子接口等一切外露的出口（不包括散热口）全部封死。Cyber Gadget的这套周边看起来似乎相当体贴，至少有了它的保护，就可以让PS3娇贵的外表不那么脆弱了。





让你体会到更多与众不同的乐趣

Wii

尽管是三大主机众最后发售的，但是任天堂的Wii凭借其全新的体感游戏方式在发售后就获得了势若破竹的销量。由于主机本身与众不同的特色，这就使得无论是任天堂自己，还是其他周边厂商在为其开发周边时，都比较容易做出让人耳目一新的产品来。由于Wii的主机价格比较便宜，再加上其较早就被破解，所以在我国也比较受欢迎，有不少“国产”的相关周边可以买到。

wii zapper 光枪

对应光枪游戏，通过扣动光枪的板机来按动wii控制器的b键。能够大大提高射击游戏的临场感。对应的游戏有从街机移植的《Ghost squad》，以及描写人气系列过去真相的《生化危机/安布雷拉编年史》。



balance wii 踏板

与软件同时发售的新周边，基于“身体测定”与“锻炼”两种要素，能够进行平衡感觉锻炼、有氧运动、瑜珈等。另外本品也搭载了左右重心计测机能。



→配合《Wii Fit》，在家也能轻松锻炼身体。

wii usb 霓虹灯台座

一个能够盛放wii主机的可爱台座。该周边的使用方法是，先将wii的主机安置进台座内，然后将台座后部的usb线插入wii主机的usb端口后，台座就会释放柔和的灯光照亮主机以及其周围。作为游戏时房间的装饰品，能起到很大活跃气氛的作用，推荐喜欢小饰品装点房间的玩家购入。



←前面设有usb端子并且不用担心端口堵塞。

格斗游戏摇杆

日本游戏周边生产商HORI公司发售的Wii专用游戏摇杆，该摇杆能够作为Wii遥控器的扩张周边使用，且各按键均具备连发机能。最适合玩对应摇杆的动作游戏。



←要玩neogeo游戏的话，还是摇杆最好！

Wii 遥控器保护套

从10月中旬开始面向玩家免费发放的wii手柄用保护套，它可以保护Wii手柄不受到划伤以及污渍的侵扰，同时还具有防止手柄从手中滑落的作用，同时也会使wii遥控器操作更加方便。



←需要玩家们在官方网站的玩家中心板块输入主机的制造号才能获得本品。

cyber 光枪配件（wii 用）

安装wii遥控器后使用的手枪型配件。单手就可以进行操作，这样就能够以相同的手感玩以前的射击游戏了。



↑只是扳机对应b键的简单结构，所以价格便宜，感兴趣的朋友可以买来试试。

cyber 振动连发手柄

对应GC手柄端口的具有连发机能的手柄。在用wii玩需要手柄控制的游戏是能够使玩家体会到更好的手感。该手柄还搭载了自由设定的机能，使其各个按键都能够自由进行连发设定。



←用wii玩GC的游戏时使用此手柄是最合适不过的了，除了具有连发机能外，其类比摇杆的灵敏度也是可以调节的，能让玩家更好地体会游戏带来的乐趣。

无线传感条 w

不需要wii主机连接电线的无线传感条w，通过4节3号电池能够连续连接约30小时的时间。并且还具有1－2小时未操作的自动关机机能，防止玩家忘记切断主机电源。

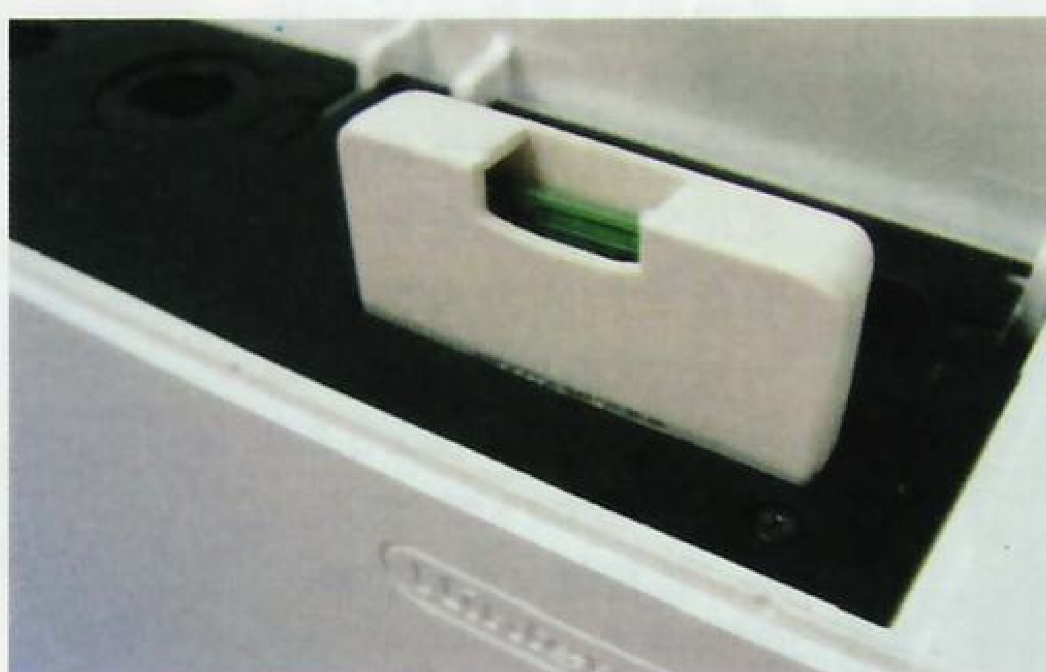


↑本品还搭载了led灯，如果电池电量不足时会闪红灯提示玩家更换电池。

WiiC MicroSD Adapter

通过一款名为“WiiC MicroSD Adapter”（WiiC TF卡适配器）的周边就能在Wii上玩以前的老游戏。

其基本原理是通过第三方软件模拟运行实现的，也就是首先通过SD Card LOADER程序使Wii主机进入开放的第三方操作系统平台，再在这个系统上执行模拟器程序，最后通过模拟器运行已存贮在TF卡上的ROM让游戏在Wii上虚拟出来。不过这个周边毕竟不是“正途”，有经济条件的朋友还是应该尽量购买正版软件。



塞尔达格斗套装

非常有创意的一款周边，尽管是国产的，但是仍旧让喜欢赛尔达的朋友们动心。该款周边完全仿制游戏中林克所使用的武器和防具，逼真的外形如同是真正的中世纪武器一般，使用的时候结合着Wii的控制器的固定，还真能让人像游戏中的林克那样去格斗，不过要是旁观者们看到游戏者用上这样的装备来玩赛尔达，估计都不敢轻易接近其吧，因为这个格斗套装的“误伤”几率和杀伤力貌似更大。整套装备包含海拉尔之剑握杆、砍刀握杆和海拉尔之盾握杆。



白色魔盒拥有者们不可缺少的利器

X360

作为三大次世代主机最先发售的一台，XBOX360虽然没有Wii那样独到的创意，也没有PS3那样突出的硬件性能，但是其整体能力特别是网络方面的优势及众多大作的支持，仍然赢得了许多玩家的青睐。围绕360而开发的各种周边也都比较中规中矩，质量方面值得信赖。相较而言，360的周边可能是对游戏的针对性最强的了，其周边为游戏服务的感觉非常明显。

XB360 HD DVD播放器

hd dvd作为次世代dvd规格的一种，由于从前的dvd播放器无法播放，所以有很多人虽然手中有碟片但还是无法看到自己想看的影片。如果是持有360的玩家的话，使用这个工具就能够看hd dvd了。只需要连接一根usb线即可，不需要任何复杂的操作。只要接上线后就可以马上去欣赏影片了！



←能播放高画质的影像，在玩游戏的间歇欣赏一下电影也不错。

XB360 飞行摇杆EX

对应同时发售的《皇牌空战6 解放的战火》的摇杆，右手操纵飞行的控制器与左手操控气阀的控制器是分离设计的，玩家能够以自己最舒服的方式进行游戏，另外摇杆还搭载了震动和语音聊天机能，是一款性能卓越的周边。



←给人以驾驶飞机的感受！是《皇牌》FANS的话，就一定要入手！

如果在其他软件上使用的话……？

完全对应《皇牌空战6》的此摇杆能否对应其他软件呢？很遗憾，厂家给出的答案是：虽然也能够使用，但是并不推荐。想来也是，如果在节奏超快的动作游戏中使用这种手柄，恐怕只有死路一条。看来这款仅能对应飞行游戏的另类周边只能在飞行领域大展拳脚了！但是如果买了，也并不算浪费，等到皇牌7发售的时候，还是可以用的。

XB360 VF5格斗摇杆

专门为了迎接将要在XB360上发售著名的《VF5》而制造的专用格斗摇杆，摇杆的造型简单漂亮，并且还有结城晶等登场角色在台座上做装饰。虽然在2D格斗游戏的表现方面略有些差强人意，但是该格斗摇杆的短杆段行程的设计非常适合用来玩3D格斗游戏如果玩家想回忆当年在街机厅对战的日子，那么就不要犹豫了，赶紧买一个回家，马上展开格斗游戏之旅吧！推荐给想体验街机手感的格斗游戏玩家们。



XB360 无线耳机

进行网络游戏时信息沟通必不可少的耳机套件。约6小时的充电后可以连续使用约8小时以上。两耳均能佩戴。另外如果仅使用语音聊天机能的话，几乎可以起到代替电话的作用，由于不会被收取任何通信费用，所以即使只作为普通的通话设备来讲也是非常优秀的周边。



→如果要玩《Halo 3》的话一定要使用本耳机，并且搭配一同发售的手柄进行游戏的话，感觉就像战士一样。

视频电话也可以！

对不仅想听到对方声音，还要看到对方的样貌的人推荐此产品，现在，只要使用“xbox live版”（4200日元含税）摄像头的话即可一边与好朋友面对面的进行游戏了！并且，此周边不仅局限于视频聊天，同时作为视频电话来讲也是个很好的选择。不仅如此，该摄像头在电脑上使用，家中有电脑的话，再配上这样一个小巧摄像头，显得还是很速配的！真是一举两得。



XB360 无线手柄

在最初的9月11日发售《Halo 3》版，与10月11日发售黑色版无线手柄后，又有新颜色手柄登场，这次发售的是粉色与浅蓝色两种颜色的手柄。这样包含最初的白色手柄在内，就有5种颜色可以选择了！



←改变的只有颜色而已，机能没有任何不同进。

也想在电脑上使用无线手柄……

电脑游戏玩家可能都会想在电脑上使用自己习惯的手柄。使用xbox360无线游戏适配器就能实现这个梦想了。通过此适配器只要是对应windows的电脑就可以使用无线手柄以及耳机了。让我们开始游戏吧！



XB360 充电电池

当玩家玩在兴头上的时候，手柄突然没电了怎么办？没关系，充电电池帮您解决这个让人困扰的问题。对应上文介绍的无线手柄的充电电池，加上已经发售的白色和黑色电池，一共4种颜色可供选择。如果配合“xbox360 play&charge kit”使用的话，就能够一边玩游戏一边充电了。



XB360 水冷装置

这个东西可以说是属于比较有“360特色”的专门周边了，由于众所周知的原因，三红现象是困扰众多360玩家们的一大问题，而散热就是最主要的原因之一。从最早玩家们自制的水冷装置到如今相对“美观”的水冷，这些周边算是在一定程度上缓解了上述问题。



电软众小编们喜欢的搞怪游戏周边

ELSE

以上提及的这么多周边，都是以目前比较流行的几大主机为基础进行介绍的，其实在之前的主机上也有许多让我们印象深刻的周边。周边这个东西，虽然不是玩游戏必备的装备，但是好的周边的确会大幅提升游戏的乐趣，编辑部里的众小编们也都有着各自最喜爱的周边。由于小编们之中不乏一些品位比较怪异的家伙，所以可能会让你感到意外哦！下面就让我们一起看看吧。

北斗的FC光枪



FC上专用的那把光枪绝对是北斗印象最深刻也是使用最多的一款游戏周边了。

记得最初在别人家玩FC时，除了《魂斗罗》、《马里奥兄弟》、《双截龙》、《坦克大战》这些超经典游戏之外，玩的最多的就是光枪游戏了。以致于后来自己终于入手FC之后，也将光枪一同购入了。对应光枪的游戏很多也都非常经典，例如《打鸭子》、《西部枪手》等作品，都是让人百玩不厌的游戏。记得每次打不中鸭子后那条笨狗的偷笑总是让人很郁闷，估计当时和北斗一样拿枪冲着这条狗连开数枪的朋友大有人在；而在和牛仔们的决战时百忙之中不忘学电影里的牛仔们摆个自以为最酷的POSE也是一大乐趣。

尽管后来在街机厅中玩过让人投入感大增的光枪射击游戏，也逐渐接触了越来越多的各种周边，但是那把给我童年带来无限乐趣的光枪，永远都是我最喜欢的珍藏。

风林的吉他

这就是摇滚的魅力，这就是音乐的魅力，本来风某最喜欢的周边第一位也要给《铁骑》那副大桌台，或是PS2的"REAL ARCADE PRO"，但现在，似乎一切都没什么悬念……我的最爱就是她了!在这里就不多罗嗦《吉他英雄》系列的魅力了，看看全球狂飚的销量，看看游戏店一把难求的紧俏，再去YOUTUBE上找几段玩家近乎癫狂的精彩表演，不走火入魔实在是难。风某这二代的吉他和三代是前后脚买的，玩的也是360版。目前每把吉他的价格依旧很高，三代在"不插线"之后价格并未大幅提升，可以控制在千元以内拿上一把，应该说是非常值得的。推荐各位入两把，把朋友拉上一起合奏更有乐趣。



魔王的太鼓

太鼓虽好，但对技术要求颇高，手柄操作对我来说实在是太难了，不过有了它我却可以轻松地享受音乐的乐趣。仿真的设计使游戏真实感更强；专用的鼓槌手感舒适在游戏时可以享受到表演的乐趣；组合式设计便于携带，可以在聚会时搬到朋友家助兴。一周紧张的工作后，玩儿上一会可以得到全身心的放松，同时还可以得到身体的锻炼。



龙马的DS保护壳

有着口袋怪物图案的保护壳。虽然不是很厚，但保护DS表面不受伤害还是富富有余的。并且它非常容易即可贴装到机器上，贴合也很牢固。最受用的是它一套共有两种不同的图案可供使用和更换！推荐像我一样喜欢《口袋妖怪》的玩家入手。该保护壳在日本的售价为650日元，折合成人民币50元左右，如果能在国内以这个价钱买到还是很划算的。



七曜的三国冷兵器

对于冷兵器收集控的骨灰级无双饭来说，最喜欢的游戏周边当然是无双武器大全系列。产品由KOEI和MSATER JAPAN联合出品，选自KOEI旗下著名的动作游戏"真三国无双4"中人物武器。采用金属、树脂、PVC、ABS、布等材质，武器选用与原先质地一样的纯金属材质，将原著中武器的真实感刻画得非常华丽，而且重量感是前所未有，非常有手感。目前一共发售了三套，每套有12把武器，并且还含有一副隐藏铠甲。唯一的不足是，武器并不是采用最高等级的UNIQUE武器造型，这让它吸引力略有下降，但全部武器都是官方原人设图里的武器，收藏价值还是很高的。



蔬菜汁的DS挎包

我记得很多年以前买过一个DC的挎包，我就经常挎着那个包去街上转悠，看着那帮愤青挎着全绿军跨瞎转悠的时候，我可以自豪地挺着胸脯从他们身边走过，感觉好极了（不过一般我都绕开他们走）。后来，DC包被丢入了我家的异次元空间就再也找不着了，不过我找到了一个替代品——紫色GBA的专用包，因为我经常去玩篮球，带钱包和手机的话会很不方便，于是乎，重要的东西都可以放进它肚肚里，目前它是我最喜欢的周边。



薯子的PSP替换摇杆

在PSP上玩3D动作游戏时，常常要用到模拟摇杆，如果可以自由调节模拟摇杆的操作触感，游戏时会觉得更加舒适。这种时候就要用到模拟摇杆的替换周边了。我个人爱用的一款替换摇杆是Cyber Gadget于2006年推出的"CYBER模拟摇杆组合"，这个套装中共有5种可替换的模拟摇杆，高度与宽度各不相同，可以根据不同游戏的需要自由更换。与替换摇杆接触手指的部分是橡胶质的，表面为增加摩擦力而作了摩砂处理，手感良好。



小沛的Wii光枪



小沛喜欢的周边还真不少，因为有了这些周边以后，游戏的手感或对于真实的模拟都将更加优秀。非要选一个的话，就算是光线枪了。大概是由于我比较喜欢射击游戏，但又不适应用手柄操控瞄准，于是光枪就成了我最为中意的射击游戏必要装备。

以往的光枪对应的作品比较少，数得出来的好作品就那么几款。而现在Wii上面出了很多非常不错的射击作品，如果仅仅握着手柄玩的话太缺少感觉了。Wii的光枪也不过就是外形类似枪的支架，比一般的光枪还便宜，真是太适合我这种射击游戏的爱好者了。

目前这款周边的售价仅为几十元，然而能够对应的游戏却比其他主机的光枪要多很多，实在是性价比最高的产品。

不过Wii的此类周边实在太多了，例如专门对应《Wii Sports》的仿真四件套，还有台球杆，甚至还有格斗用的刀剑等等，就连国内的一些厂家也看准时机推出了Wii的此类周边，包括《料理妈妈》的厨具系列。这么多周边真是让人眼花缭乱啊！

闯关族的家 Vol. 221

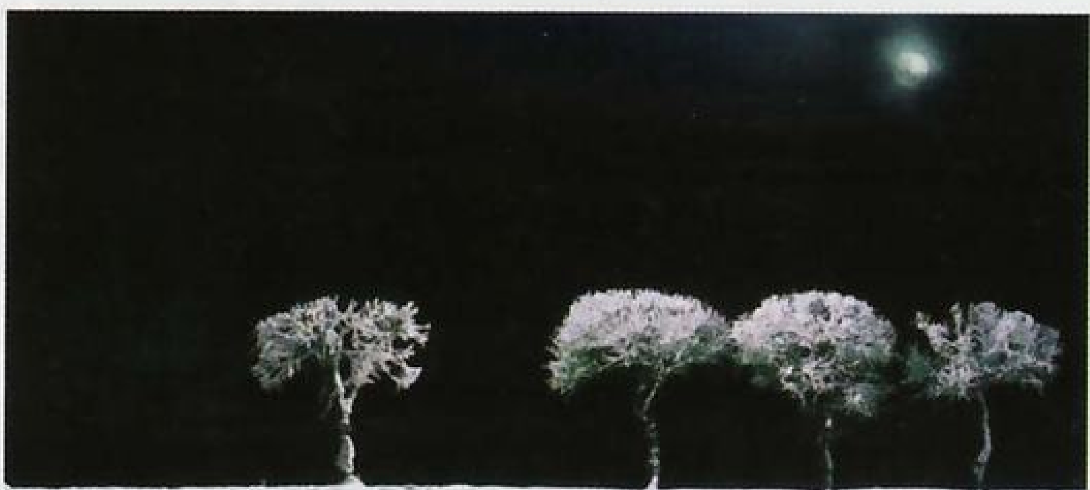
● 忽而忘却，忽而纪念……

□主持/小沛
□插画绘制/华尧
□摄影/小沛收藏

■真正的痛并快乐着

前两期说了，11月是Wii的玩家值得庆祝的一个月，而现在一转眼的时间，12月份已经到了。回首11月在游戏上的拼杀，真是感慨良多啊！

首先说说《超级马里奥银河》。这个游戏的高素质是我从来都没有怀疑过的，然而拿到这款游戏后，其优异的表现居然都超过了我对它的期待！每个场景的精致设计，流畅的行动，乃至可爱的角色形象还有优美的配乐，真是让人拿起手柄容易，放下难啊。而



且这次的流程特别长！200多颗星星啊！简直要玩到吐血了。尽管其中的120颗有点重复，但因为使用角色不同，因而还算是比较有新鲜感。目前这款游戏我是断断续续在玩，每次拿几个星，估计可以玩到春节了。

其次要说的就是《生化危机 安布雷拉编年史》。我对这个游戏的期待绝对是本月最强烈的，恨不得一拿到就立刻开始玩，然后一气通关。……很不幸的是，至今还卡在一个BOSS那里没有过去。（是到写这篇文章的时候）好在荇菜老兄已经写了这个游戏的攻略，看来我只要照着他的打法试试看了。本作的难度挺高的，关键是子弹不太够用，真佩服荇菜是怎么把这里面的隐藏要素都给打出来了。

然后想说的是《宝岛Z》，尽管这个游戏不是11月发售的，可它对我脑细胞的折磨肯定要延续到12月底。因为都是抽时间玩的，有时候1个小时才能过一关啊！这款作品的第一遍通关非常有挑战性，不过第二次就基本没什么乐趣了。现在我还没有通，只希望流程不要太短。要是能几个人一起玩就好了，这类游戏不在于实际操作，而是集思广益，共同探讨才有乐趣。

最后，我必须要说说《灵魂能力 传奇》这款作品！因为这也是我进度最快的一个了。这个游戏一共7章，前4章绝对是平趟过去的，而从第5章的最后阶段开始，简直就像是进入了地狱！要说多难，其实也比不上其他那些较为出名的作品，关键它就难在是自己动手打这上面了。例如在一关卡住了，然后再继续挑战，可每一次并没有提高多少，因为自己的体力也在下降，手是真酸啊！

以上这些游戏就是我在11月主攻的作品，每一个都很优秀，但每一个都有让我头痛的地方。玩这些游戏的时候，心里似乎充满了矛盾。理论上是在放松、休闲，但漫长艰难的过程又让我感到了一些压力。“痛并快乐着”这个词，我在游戏里终于感觉到了。



风林

●《银河》进度缓慢，编辑部同时开打的人只有小沛，也降低了我对游戏通关速度上的追求。其实我已经很清楚的发现自己在游戏难度方面趋于“妥协先”，《使命4》老兵只干了一大关就放弃了。“没时间”永远是最好的挡箭牌。

●我现在都不好意思再给电脑上的擎天柱拍写真了，也不知道谁，天天恶心我……

●整理去日本玩时拍回的视频，结果看了20分钟，心里开始翻腾。连从来没体验过晕车晕船的人都想吐了一回……可见本人拍摄技巧的高超……所以我们决定，以后想害谁就请谁看我拍的视频。

●荐菜的MSN签名：活着没劲，死了算。同时期一美编的MSN签名：要么好好活，要么就去死。强调一下，美编是男的……

●珍惜生命，远离XboxLive。



小沛哥，听说你最近谈恋爱了，不错啊。最近电影院有几部好看的电影，你可以跟你女朋友一起去看。强烈推荐《男儿本色》

——新疆克拉玛依 侯皓曦

小沛■谢谢你的推荐，不过由于信件查看时间的问题，现在《男儿本色》已经过了放映档期。我这周正打算去看《命运呼叫转移》呢，因为里面有我最喜欢的“葛大爷”。另外我还特别关注1月31日就要上映的《长江七号》，继《功夫》两年之后，不知道星爷会给我们带来什么惊喜呢。预告片我倒是看过了，不过搞笑的场面几乎没有，现在的周星星同学也慢慢向着感性方面转变，不再那么无厘头了。



可能是第一次买《电软》吧，也是第一次看到编编画像，怎么我觉得越看小沛GG的嘴巴越丑……还是算了，小沛GG应该不会动怒吧？

——广东肇庆 小宇

小沛■我们的华尧大师是非常有绘画天赋的，他所设计的编辑形象也非常有个性。当初在制定第一批编辑形象的时候，大概是因为觉得小沛的为人比较憨厚，所以就把我画成了一个手持触头的农民形象。而后来在其他地方使用的编辑形象则是比较接近于本人的打扮，短发外加上黑色的衣服（小沛偏爱黑色的服装，但最喜欢的颜色却是蓝色）。

另外向大家透露一下，小编们的新形象马上就要和大家见面了。华尧大师经过这一段时间的积累，对于小编们的特点也进行了深入的发掘，新的形象将比原来更加生动。外观特征变化虽然不多，但在个性和爱好的表现上绝对更为细致。请大家期待吧！

雪飞

●三国志DS2真绝，完成挑战模式前五关后，竟然出现了新的关卡，需要让吕布军统治濮阳两年，实在是很难。也许是因为本人不喜欢吕布的原因，挑战了7次都以失败告终，真是丢脸。

●装修装修，边装边修，装好了修完了，房子也不值钱了。

●北京大学真是一个好学校，不但教师水平高，食堂的伙食也不错，校园的美景更让人留连忘返。如果我小时候父母带我到这里参观，我肯定会从此好好学习直到考上北大。不过现在一切都晚了，只能又嫉妒又羡慕……

●女友说从现在开始“戒玩儿”，把时间都用来好好学习英语，为了鼓励她，我决定从她“戒玩儿”的那天开始“戒饭”！

小沛说：魔王同志啊，咱别再提装修了行吗？我已经收到不少读者来信说你的手札缺乏新意了。而且听你说的这么恐怖，你叫我以后怎么下决心买房装修呢！虽然现在还早点……



最近很郁闷，PSP使不了啦！因为学校忽然不让充电了，前几天，有个同学偷偷充电被没收了PSP，好像要等高考完后再给他（够狠！）我就更不敢充了，生活又变得枯燥，苦啊！好在还有《电软》解闷，要是一周能出一本就好了（呜~~我发烧了）

——河北保定 刘凯然

小沛■你们学校这是什么规定？不让充电？大概是为了预防火灾或者是为了监督你们的学习吧……你真是太可怜了。

不过话说回来了，“没收”这个惩罚制度不知道是谁定的，实在是有点违法的嫌疑。学生违反了纪律应该受到批评，但诸如PSP之类的物品应该算是私人的财物，别人怎么可以私自没收呢？给开罚没证明吗？我觉得有些时候，某些老师的做法的确是没有树立一个正确的榜样，或者是将老师的权力扩大化了。我这么说可绝对不是在鼓动大家去和老师做对，如果是大家违反了校规，受到批评是没有错的，至于老师采取的手段对不对那就是另一回事了。

小沛在上中学的时候还算比较乖，没有被老师“为难”过，私底下也偷偷玩过GB，看过漫画，不过好在没有太明目张胆，也懂得要尊重老师的劳动。高中的生活是枯燥了一点，但也不是没有乐子，把注意力从游戏上拿开，你会发现其实还有很多可以令我们开心的东西。



你们小编之间平时在现实生活中是怎么相互称呼的，喊真名还是笔名？有没有谁因为喊别人笔名太多把别人真名也给忘了的？有没有发生过类似平时用笔名太多，收快递时习惯性的写上笔名之类的事？我很好奇啊！

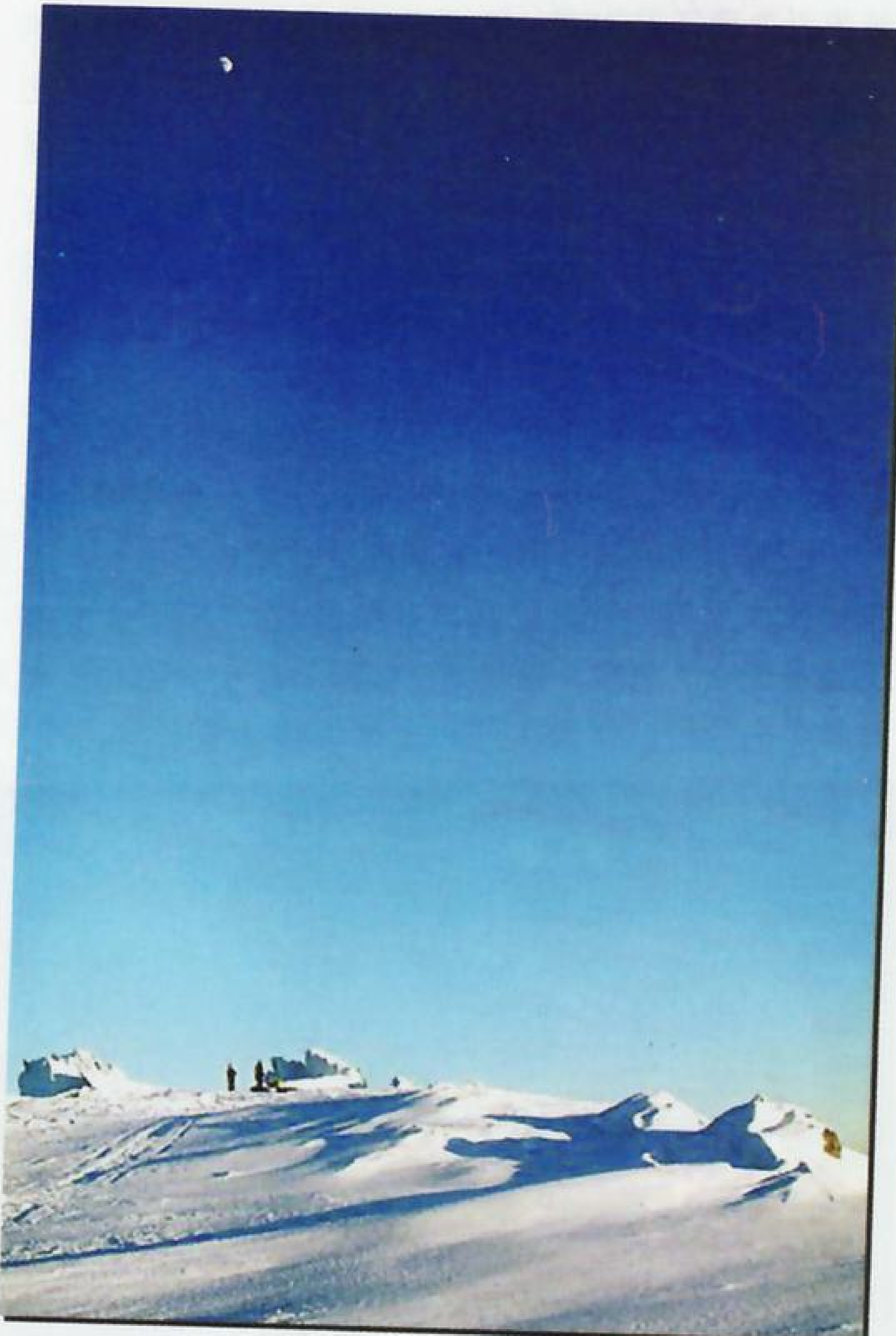
——四川彭山县 杨思宇

小沛■如果你不嫌小沛我废话的话，我想先从《电软》编辑部的整体工作氛围讲起，这样你就明白问题的答案了。《电软》编辑部是一支“年轻”的团队，



大家的年龄都相差不多，所以在言语方面没有什么禁忌。任何话题都可以拿到台面上来讲，说得形象一点，就像是学校里的一个班。因为没有代沟而且大家的兴趣爱好都一样，所以关系方面也会显得比一般单位融洽一些，我们通常会互相开玩笑，一起吃饭，一次玩游戏等等。

那么现在我就把问题抛回给你了，你们同学之间都是怎么称呼的？特别是好朋友之间，恐怕会有很多种称呼的方式吧。我们也一样，对同事的称呼非常多变，有的人恨不得有十几个名字（绝对不夸张）。我们的笔名是用在杂志上的，平时很少叫，偶尔会有人这么叫一下，但感觉有点像开玩笑一样。真名在我们这里也不怎么常用，被叫真名比较多的也就是风林和PERFECT（注意，只是较多，也常叫他们的别称），称呼他们的时候或者是叫全名，或者是名字的后两个



字，可能是笔名叫着不顺嘴。而叫得最多的就是外号了，猴子的最多，恐怕不只十几个。小沛的也不少，还有荐菜。最为固定的就是雪飞，魔王的大名可是没人敢随意篡改的。

……细细想来，我还真的没法将称呼的方式给大家归纳总结出来。因为实在是太随意，太没有规律性可言了。最后向大家披露一点，编辑部里几乎所有人的外号都是PERFECT起的，而他在起这些外号时的效率非常惊人，通常是张口就来，然后便是广泛流传、沿用下去……



好几个月没有回家了，现在是在高3的紧张复习当中，我每天总会拿出20分钟来玩游戏，感觉非常的累。现在回到闯家，是那么的温馨。我爱我的家。（这次可一定要登我啊，沛哥，我现在写得比前两次认真多了，谢谢哥儿啦！）

——山东胶州 李维堂

小沛■每天20分钟……高三……累……这三个关键词我觉得单拿出来都没有问题，但组合在一起就有点怪了。高三学习很紧张，这大家都知道，然而每天都有20分钟的游戏时间，这就显得不是那么艰苦了，不过你又提到了累这个字。

你可别说小沛我不体谅你的辛苦，其实谁不是从那个时候过来的呢。我知道，20分钟的时间对于一个喜欢玩游戏的人来说，实在是少得可怜。就拿我现在来讲，游戏的热情明显没有学生时代那么高涨，但一

玩起来也起码是2、3个小时。我可以体谅你的感觉。

而在学习方面，你的人生中只有一次高三，时间也不足一年，咬咬牙就过去了。我要谢谢你在自己不愉快的时候记得给家写信，我没法给你什么实际的帮助，只有祝你在以后的学习中能不断进步，将来考上好大学后，便可以在之前的三个月的暑假里尽情地玩啦！



恭喜小沛！不容易啊……今时当主持，他日作住持……家人怕你忽有一日看开了，削发为僧了……别啊！叶子不在，你又闭关，我们看什么……好容易有机会和小沛多说些话了……你擅长或喜爱的游戏是什么类型……最近怎么了，荇菜总写搬家，北斗老是旅游，魔王总议论家事，蓍子叔叔扯来扯去离不开PSP，还好木头一直在坚持“毁人不倦”。

——陕西西安 张乘化

小沛■我也有日子没看过佛学的经典了，因为最近要忙的事情比较多。我看这些东西不过是因为对这个陌生的领域有点兴趣，出家是不会的。起码那些清规戒律我就受不了，要是我真的作了和尚，除了不会打人之外，也和鲁智深差不多了。

我喜欢的游戏太多，严格来讲也没有什么类型的区分，稍微偏爱一点的可能算是格斗吧。就好像我没有特别喜欢的歌星一样，谁的歌好听我就听谁的。现在的三大主机，我自己拥有的只是Wii，所以这上面的游戏都非常喜欢。我觉得这类较为轻松的作品特别适合用来放松，缓解生活和工作中的诸多压力。

编辑手札就是编辑们的日记，当期做了什么有什么感受，自然就会写点什么来对应。荇菜同学的搬家是费了不少劲，现在安顿下来后又开始天马行空地瞎聊了。北斗的登山一直没有停过，每周都要去山上安营扎寨，令人好生羡慕。魔王最惨，据说家里的装修至今还没有结束，我也不敢再多问了，怕他当即暴走。蓍子老师你是冤枉他了，他已经好几期没说PSP的事了，倒是倒霉事有不少。风林的手札一直很有信息量，本次依旧，希望得到“教毁”的，可以多留意一下。



最近比较烦，比较烦，比较烦，高二的知识为什么这么难……马上又要期中了，这几天……拼了！

开始自学日语了，学之前自信满满，学了之后才发现也不是很简单，不！是很难！不过为了Game，动漫，我会加倍努力的！支持我吧！

——新疆独山子 熊佳祺

小沛■鼓励的话就不多说了，我精神上支持你！

学习语言是要下很大工夫的，要求你非常刻苦地反复去背、去练！反正我来《电软》之后也曾萌生过学习日语的念头，结果现在连五十音图都忘光了。本以为有了兴趣爱好的支持应该会好学一点，结果发现，如果缺少持之以恒的信念，还是一事无成。

你是自学，千万不要急于求成而耽误了正常的学习，先给自己打打基础也是好的。等将来考大学时再报一个日语专业就轻松很多了。据我所知，现在日语人才还是比较紧缺的，特别是既会日语又懂得计算机



荇菜

●天气冷了，每天上下班经过公园的湖旁，眼瞅着湖水慢慢地结了冰。不知道再过一阵子冻得厚实了，会不会有人来滑冰。我是南方人，没什么滑冰的雅兴，不过看看热闹也是挺有意思的。另外今年冬天我立志向北斗学习，直到现在还没有穿毛衣，每天一件衬衫、罩一件薄薄的外套，碰到不刮风的天气还把外套拉链拉开……好吧我交待，其实我是想把自己冻感冒了，回头好请病假歇十天半个月的。哪一期要是没看到我写的稿子了，那一定就是我的计划成功了。

●楼下小饭馆的东西又涨价了，吃顿午饭没有十五块钱下不来。虽然这几个月都在努力坚持自己带饭的政策，不过赶上有时候工作太忙来不及做饭，还是免不了要挨小饭馆这一刀。这日子真是没法过了。

小沛说：最后一个交手札的又是你！看来下次要采取一些惩罚措施了：皮鞭、滴蜡、以查救……



编程的人才。学这个还是很有前途的，加油吧，同学！



暂时把PSP封印了，最近真的很冷清，无论是游戏界还是网络，这个PSP，哦不对，SONY老没什么动静，游戏厂商看来都愿意把游戏出在NDS上。而且也不能老玩，对于我们来说，游戏外的世界明显更重要，不是吗？在这里，我想说个愿望，希望“嫦娥一号”能顺利抵达月球，我这样说的原因是因为我实在太向往太空了，游戏之外，的确有很多很多的事物值得我们留意呢。

——广东广州 吴冬琪

小沛■明年2月份，《大蛇无双》要在PSP上推出了！够令人兴奋的吧？PSP还有很长一段时间可活呢，大家不要现在就对它失去信心。

NDS上的游戏实在太多了，同样的，垃圾游戏也多。不过因为NDS主机的功能比较专一，除了游戏之外都不能和PSP媲美，于是购买它的人绝对是“纯玩家”。而PSP的受众面比较宽，很多人都是不玩游戏的，也是似乎游戏少也不怎么抱怨。

嫦娥一号早就传回很多照片了，中国的航天事业比电视游戏要领先好多，我倒是不怎么向往太空……因为，我的钱包早已经太空了。还是先盼着中国的游戏业大发展吧。



十年磨一剑，十年电软情；十年前我不认识你，十年后我拥你入睡。看在这十年之情，怎么着你也得让我上一回闯家啊！

话说，次世代除了Wii，其他也都

「闯关族讲笑话」

山东诸城 宫翔■

一日，苍蝇母子俩来到一坨大便上，吃了起来。

突然，苍蝇儿子问：“娘啊！为什么我们只能吃大便呢？”

苍蝇母亲生气了，说：“你也太没教养了，吃饭的时候怎么能说这么恶心的话呢。”

四川彭山县 杨思宇■

一只壁虎在一家证券公司门口迷了路，这时正好有一条大鳄鱼远远地爬了过来，准备要一口吃掉它。情急之下，小壁虎上前一把抱住了鳄鱼的腿，大喊一声：“妈妈！”大鳄鱼一愣，随即老泪纵横道：“儿啊，刚炒股半个月就瘦成这样了！”

河北张家口 徐翔坤■

最强的记忆法

bus——爸死；girls——哥死；miss——妹死；yes——爷死；shoes——叔死；school——死光。

内蒙古海拉尔 张岩■

一女生宿舍中，几位女生在谈有关体育老师的课程问题。

一女生：“我们的体育老师是女老师，她一直都在教我们健美操。”

另一女生：“我们的体育老师是男老师，他一直都在教我们长拳。”

学健美操的女生很不屑地说：“长拳？多难看！都不如健美操一半好看。”

学长拳的女生：“切！让你美！半夜要是碰见一个色狼，你给他跳健美操？”

学健美操的女生无语，抓狂……

四川自贡 张亮■

一个醉酒的人站在路上，扶着墙，打一个动物——兔（吐）

又来一个醉汉扶着墙——野兔（也吐）

再来一个醉汉脱了裤子扶着墙——流氓兔（流氓吐）

新疆克拉玛依 侯皓曦■

甘愿一死

有个皇帝最爱弹琴，可他弹得实在蹩脚，满朝文武和后妃都不堪忍受他的琴声。皇帝找遍整个宫廷，竟找不到一个知音。他于是传旨从监狱里拉来一个死囚。皇帝许诺说：“只要你说寡人的琴弹得好，朕可以免你一死。”不料，皇帝的琴刚刚弹了一半，死囚叫道：“陛下，求求您别弹了，我甘愿一死！”

广西南宁 陨石蜻蜓刀■

一日，在烈日炎炎的城市中，一位交警在执勤。这时，一位性感火辣的摩登女郎向其走来。

女：哎，这位帅哥，你什么时候下班？

警：（脸红心跳加速）我……5点半，请问有什么事？

女：我问个路。

天津 刘君■

小明一日洗澡，发现一个脚趾变绿了。到医院，医生说可能是病毒感染，必须切除，于是他就切了。第二天，他发现其他脚趾也随之变绿了，医生看后说是病情加深了，于是再次切除。第三天，小明发现自己的整只脚都绿了，医生看了半天，终于下了最后的诊断：我断定是你的袜子掉色……

云南 荆磊■

一个人独自在山顶上看星空，突然一颗流星划破夜空，他陡然坐起就向流星许愿，过了一会儿，那颗流星划过，而且直向他这边下来，流星到了那人跟前说：“如果我能达成你的愿望，那我还做流星干嘛？”



PERFECT

●最近好游戏太多，杂志的攻略版面也呈现过剩的趋势，玩家可能瞻前顾后玩不过来，编辑制作的时候就要加班加点，大概这也算是丰收的困惑吧。

●无论动漫改编游戏，还是游戏改编动漫，最后总免不了被原作FANS口诛笔伐。上周经人推荐看了恶魔猎人的TV版，感觉也不对路，故事没啥大意思，原作硬派和狂放的特点也没有被很好地继承下来，所以，请各位与荇菜同等级的魔颤铁杆集体默哀3分钟。

●和掌机迷小编菜团共事半年多了，发觉此人虽然年岁不大，但是要求颇高，吃饭怕不咸，看碟嫌不够暴力，玩游戏专门挑战最高难度，总之一句话，标准的“重口味”男。

●除去这个月的GT5序章，下一个发售日确定的PS3大作就是DM4了。想想国内的实际情况，5块钱的360 D版VS几百元的PS3 Z版，如此大的差距，选择PS3的人肯定需要极大的勇气和财力。

小沛说：你不是要买PS3吗？倒是兑现啊。

悉数入手了。可现在玩游戏、看《电软》却有种完成任务般的感觉，有时实在太累，可又停不下来，可以一天一夜不合眼，把前几日的游戏打穿，为的只是给后几日的更大作让路。也不知道这种游戏习惯是好是坏呢？也就当是为了迎接中国未来的行货之路做准备吧！ ——云南昆明 邓吉凡

小沛■欢迎老读者回家！咱俩认识《电软》的时间差不多，都是10年左右，说话这时间过得也够快的，当初还是“小屁孩儿”，现在都长大了。

你的经济实力比我强，我可买不起PS3还有360，关键是没有好电视啊。或许你不喜欢Wii的游戏方式，但从全球这么多支持者的事实来看，这个游戏机的确还是很有魅力的。你现在是大学生吧，可以一天一夜不睡觉，真羡慕你的精神劲儿！我原来还有睡前玩掌机的习惯，可现在一上床不到10分钟就睡着了，可悲啊！当然了，在羡慕之余还是要提醒你，这么玩游戏，对你自己的健康还有主机的寿命都是有损害的。你难道是想突击把这些主机都玩坏，然后再“迎接中国的行货之路”？有想法！



年末商战什么的，我是外行人，看不出什么竞争什么的。对于我们来说，价格才是最重要的，购入主机是迟早的事。但目前，我还得冷静观望。看了报道，任天堂高层表示会有中国行货Wii，那就等待啦，XBOX360有三红……PS3贵！！但游戏少……

叶子姐，有购入三种家用机的哪种？小沛又有几种？ ——厦门湖里 孙伟杰

小沛■年末商战已经开始了，不过没有往年那么激烈，而且基本上就是任天堂在唱独角戏。PS3和360现在都面临着好游戏数量不多的困扰，至于PS3价格，其实已经不算贵了，打听一下蓝光光驱多少钱就知道索尼亏了多少。

神游公司这段日子挺安静的，就连行货Wii也没有通过官方发布过正式的消息。不过从目前得到的消息来看，明年确实是会有行货的Wii发售。如果想买Wii而且又不是特别着急的玩家，建议等等行货的消息，终归有质量的保障还有售后的服务，只要价格不是高很多，行货还是我们的第一选择。



今天，翻了翻Vol200.感觉很沧桑，有种“曾经沧海难为水”的感觉。翻了翻后面的游戏发售表，看到一款款游戏要么发售要么延期。这使我有种想笑的冲动。

发现自己处于一种很尴尬的境地，每每看到在PSP、NDS上发行的大作时，我只能看着自己的早已过气的GBA，摇摇头，无语。

在我们学校，十分乏味，和我有共同爱好的人，一只手就数得过来。天啊！难道找个会玩游戏的人就这样难吗？ ——河北张家口 徐翔坤

小沛■不知不觉，小沛参与制作的《电软》也应该有100期了。时间真的过得好快！当初我没有赶上第100期，于是自从来这里后就非常盼望第200期的制作。如今，离200期那本杂志也快要有一年的时间了……或许应该感慨的事情不仅仅是游戏的变革，还有许多许多值得纪念的，和已经慢慢忘却的。

我觉得在学生时代如果手头太宽裕的话，对学习的负面影响是非常大的。手里有个GBA也不错了，好歹可以玩的游戏比NDS和PSP加起来还要多得多。玩游戏不见得一定要跟风，只要自己觉得好玩，即便你现在还玩FC又如何。

其实在学校里想找志同道合的人，比工作之后要容易多了。我的几个朋友在工作之后几乎都找不到爱玩游戏的，而自己慢慢也就被工作环境所同化，变得不怎么爱玩游戏了。一只手能数过来的玩友，不少啦。



本人第一次给家写回函，还请小沛多多关照啦。看了那么多期《电软》，总憧憬着家用机和掌机。作为一个中学生，对游戏主机只能望梅止渴，不过只能买些移植PC版的PS2游戏来玩，每周也有8小时左右的游戏时间，而且面对会考和一年后的中招考，只能靠游戏来放松心情。不过面对显示屏用鼠标玩真的不如拿着手柄看着电视玩得爽，家里的那部进口MD也有半年没碰了，要有一部PS2就满足了！ ——海南三亚 黄崇恒

小沛■小沛的少年时代也是比较“悲惨”的。FC玩了整整十年之后，在PS已经推出3年的时候才买了MD，而买PS则是在PS2已经推出一年的时候，到买PS2时已经工作一年了。

除了大城市生活较为宽裕的家庭外，很多中国玩家的游戏生涯都是与国外脱轨的，这也没什么好奇怪的，终归人家是发达国家。不过现在中国的游戏发展也较为迅速，相信会逐步拉近与国外的差距。就好比神游机推出的时候，N64早就淘汰了，而引进NDS和Wii时还是这两款主机的鼎盛时期。





小沛近来可好？听说叶子姐不是很好，真可怜呀，说来惭愧呀，这是我第一次买当期的《电软》，以前都是买过期的，很便宜，才3.5元，赠品还一样不少，不过为了支持《电软》，为了小编们有馒头吃，所以我决定改邪归正。我妈终于同意我入手一台机子，是啥还没决定。风林貌似有不少多余的，麻烦小沛帮我问下，看可不可以便宜卖我，当然其他人也可以，最好是新机子，嘿嘿，骗别人机子感觉蛮好的。 ——山东诸城 宫翔



小沛■恭喜你即将成为有机一族！风林的主机的确很多，惦记的人可不只你一个，他那台全新的VB可是我非常感兴趣的，不知道当初这台失败的主机到底是怎么玩的。

至于你想低价收购的事，劝你还是打消这个念头吧，这些主机在风林心中的位置恐怕仅次于风嫂了……最后提一句，你的字非常漂亮，算是我接手闯家以来最好看的。现在能写出这么漂亮的字，实在很难得啊！



这几天在我们宿舍里每天中午都在放鬼片，看的是《咒怨》1，2，3。感觉就是不够阴森恐怖，最酷的镜头我觉得是那个没了下巴的女尸被鬼附身时的那一段了。那件滴血的校服真是不错啊。可到底是电影，没游戏有强烈的代入感。记得有一次，为了天时地利人和，我和我同学在大半夜关上灯在玩《零》，而后我又觉得两个人不够戏，于是趁我同学玩的时候悄悄地离开，就剩他一人，果然，不消一分钟，我同学就受不了了，冲上去就想开灯叫我，呵呵。

我还听说有“碟仙”这个游戏，即在一个空旷的黑暗房间中，中间放一只桌子，然后四个人分别站在墙角，第一个人闭上眼走到第二个人身旁拍一下第二人，如此反复，最后会发现少了一人，而后那人会莫名其妙地死去，不知是真是假，若是有空就请叶子试试，试完了告诉我一声，呵呵。 ——上海 沈斌



小沛

●女朋友在12月初过生日，小沛的钱包也惨遭大清洗，本来觉得只要高兴就好，结果同事的一番话提醒了我，让我惊出一身冷汗：半个多月后的圣诞节，紧接着是元旦、春节、元宵节、情人节……从现在开始，是节日的大密集轰炸，钱要悠着点花。

●时已入冬，但北京一片雪花也没见着，本来打算这个冬天好好拍几张雪景。无奈，只好先登几张小沛珍藏的大师们的作品了。

●PSP终于爆发了！本以为除了《战神》也就没什么可期待的，手里的新PSP也就当个MP4使。没想到《大蛇无双》居然也要推出，真是太令人振奋了！明年2月21日，早点来吧！

●还没从《大蛇无双》的喜悦中缓过来，《街霸4》的最新游戏图片又放出来了！没想到这次还真是3D画面和2D的游戏方式，这哪里是正统系列，分明就是《街霸EX4》嘛！

「在你心目中的神作都有哪些?」

安徽合肥 蔡敬■

《最终幻想7》，玩的第一个FF，内容充实，游戏流程长却并不枯燥。音乐与画面、剧情的结合……完美。

湖南桃源里 何勇■

马里奥银河（没得说），马里奥赛车（也没得说），Wii Fit（更没得说），黄金太阳3（最没得说），只是杳无音讯啊……

山西太原 刘智■

生化危机系列，它是动作与剧情的完美结合，充分考验了一个玩家的综合游戏实力，集反应、操作、头脑于一身的游戏。一直会支持它。

安徽天长 疯尘锈极■

誓死支持《零》系列，如果《零》在PS3，我一定会买的。原因？喜欢一款游戏需要理由吗？喜欢《零》的人顶起来啊！

上海 沈斌■

《黄金太阳》RPG神作，《火纹》SRPG神作，《超级马里奥》ACT神作，《俄罗斯方块》PUZ神作，《KOF97》FTG神作。

上海 王恺■

无双系列，打起来过瘾。生化4，没有理由就是神作。战神2，虽然没怎么玩，但是感觉很不错。PSP铁拳，打起来很爽。KOF97，曾经的经典如今也会去玩。

四川广汉 张磊■

《MGS》只要Snake站在那，还需要理由吗？《BIO》只要一部一部往下玩，就会深深着迷。《ICO》艺术与游戏的完美结合。《FF》与《格兰蒂亚》不玩它们是件遗憾。

湖南株洲 罗牧舟■

《战神》手感极佳，游戏感爽快的ACT神作。《BH4》紧凑的剧情，刺激的游戏感，爽！《旺达与巨像》这是一件艺术品！《DMC3》够cool，够劲！《MGS》开创了谍报游戏的先河！

湖北武汉 姜喃■

《零红蝶》——第一次认同游戏是艺术的一种。《烈火之剑》——怀念GBA时代的摔机。《晓月》——不用金手指也能练到极致的游戏。《KOF97》——为什么这么多年了我还能乐此不疲呢?

广西柳州 罗彬■

好玩的都是神作，只要我会玩的都好玩，不会玩的我学学就会了。

新疆克拉玛依 侯皓曦■

《鬼武者》、《生化危机》和《三国无双》系列。《鬼武者》和《生化危机》我认为是CAPCOM公司制作的最好的两款游戏，经久不衰！而《三国无双》系列更是一代比一代制作得要好。

广东肇庆 小宇■

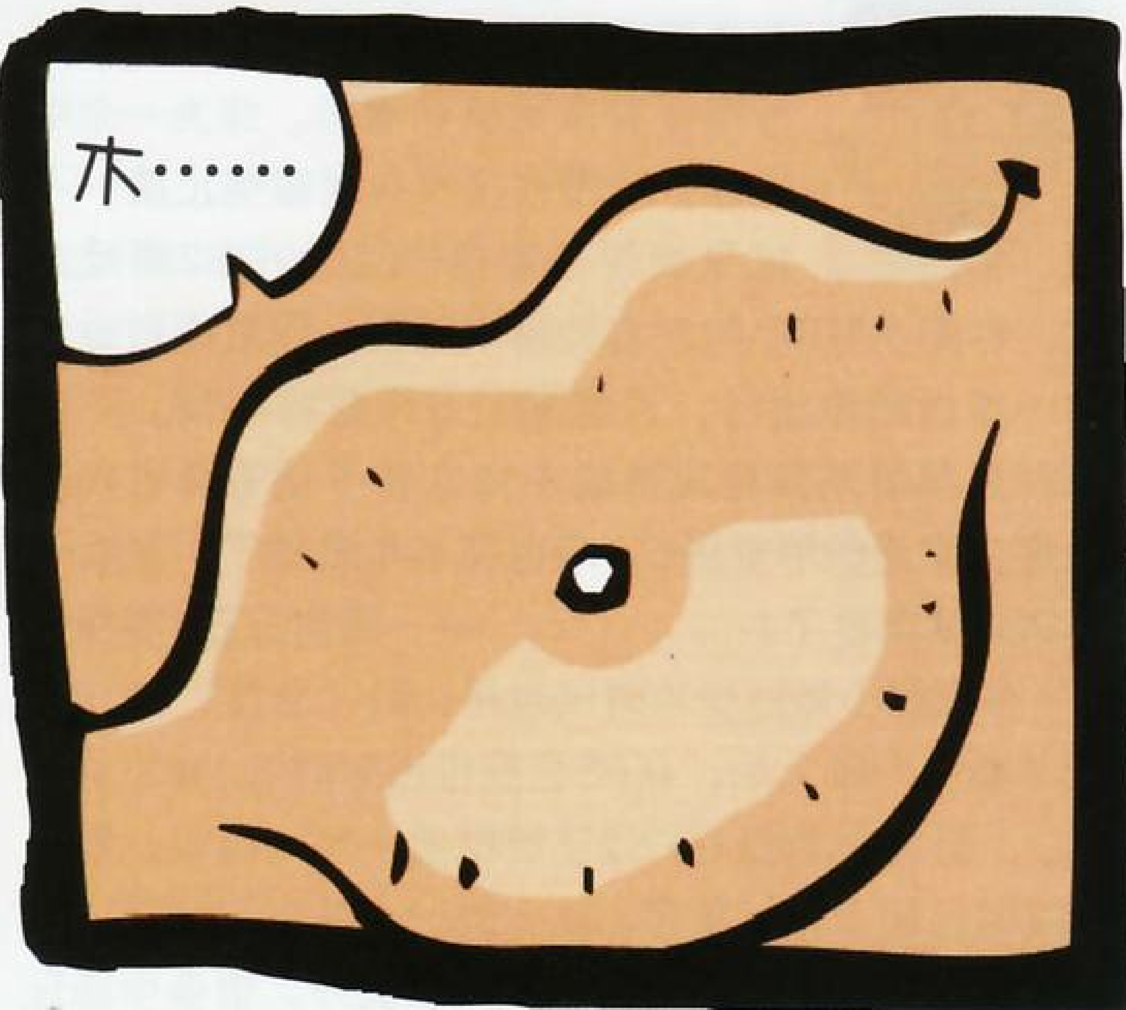
《赛尔达传说》系列。《时之笛》是个好例子，它营造一个梦幻般的世界，这个世界比以前的游戏更加真实，同时又实现了创新的操作系统，提供给玩家自由却不至茫然的体验。



小沛■记得我第一次看《午夜凶铃》的时候，是在中午和6个同学一起看的，结果害怕是没有，反而看乐了……所以，看鬼片一定要有气氛。同样一部片子，不同的环境下效果截然不同。

至于碟仙这个东西，小沛我绝对不信。你觉得这种传说可能吗？曾经有一段时间，很多学生都流行玩什么"笔仙"、"碟仙"，大多数好像都是跟日本学的，估计就是鬼片看多了。这些东西姑且就算是游戏吧，所谓的理论根据绝对没有，关键就看你"信不信"。这一点很像中国以前的大仙儿算命，就在于"心诚则灵"，其实就是一种心里暗示。一旦你信了，那么就会自己把一些稍微沾边儿的事说成是"应验"了，慢慢地，自己就会对这些东西深信不疑。

这些东西具体怎么玩，小编们都不知道。如果你真的对这个东西感兴趣的话，还是玩这类的游戏吧，不过有一点要注意，千万别当真。





第一次写信就寄到北京去，而且是给《电软》的，真是感到十分兴奋！《电软》是我前几天在报亭偶然才看到的，因此对各位闯关族的家长先问声好！我现在是一个高三生，对前两年的生活感到十分后悔，那就是常利用P4来进行游戏，有时还无法自控，久而久之，身体坏了，成绩降了，家里人也抱怨我，我讨厌那时的我。不过现在还有希望，我必须向2008年高考冲刺，而在遇到《电软》中的各位家长后，我可以在疲惫的课余时间感受你们的魅力，我也不再沉迷Game，而要正确领略游戏文化。 ——广东汕尾 颜俊锋



小沛■知过能改，善莫大焉。

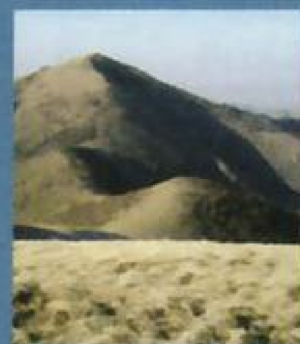


家难得换个风格，其实感觉也不坏，小沛也在很努力地工作，您辛苦了，看了十几年杂志发现一个问题，很多小编会经常在说某大作限定版入手，某主机入手，然后是信用卡里又欠了多少，要还多少年，一边欠一边还在刷，每日高消费看得一些人心痒，一是羡慕小编路子粗能买到那么多心仪的东西，二是小编的收入感觉赛过白领，其实不是这样吧？听说做杂志编辑收入也不高啊，我承认作为编辑也是玩家，买到好东西想炫一下的心情，但是杂志是媒体，编辑的一言一行是有公众影响的，有些话会造成未成年人的不良影响，误导价值人生观，对家长的教育带来负担，幸好各位还是做得不错的，我说这些一是提醒，二是批判，写不下了，祝小沛身体健康。 ——上海 八熊游悠

小沛■现在的编辑这行绝对不是高收入阶层，除非是少数较大的媒体。所以我们的收入绝对不会今天入手这个，明天入手那个。顶多就是今儿买了半斤包子，明儿再来二两油条……

小沛在闯家里也说过，其实我根本就买不起PS3和360，买Wii真的就是爱好所致吗？还不是因为便宜。当然啦，我也不是哭穷，想要表明的是，我们编辑和所有人都一样，就是因为爱好的缘故，于是在游戏这方面的投入会稍微多一点。就好比喜欢钓鱼的一定要有套好钓竿，喜欢摄影的一定有台好相机一样。大家都是在消费，只不过领域不同。

也正因为我们的爱好，以及和大众相同的心理，所以在入手一些梦寐以求的东西后，会忍不住向大家展示一下。我觉得你的提议还是很有用的，起码可以劝导很多玩家养成理性消费的习惯。要知道，好的东



北斗

●某周末清晨扛着大包前往集合地点，途中在一卖早点的小车前觅食时，大姐见俺一身诡异打扮便问干嘛去，于是振作精神准备来一篇五十万字慷慨激昂洋洋洒洒的回答，谁知刚说完第四个字大姐就咧嘴一笑"去玩儿啊？！"北斗顿时醍醐灌顶茅塞顿开大彻大悟：对啊！不就是玩儿么！整那么复杂干吗？

●尝到了绝对正宗的野外版韩国石板烧烤，夹几块烤得滋滋冒油的红烧肉放在生菜中，抹上美味的辣酱，再将生菜卷好一口吞下去……啧啧啧，每次回想起来，都情不自禁地会咂巴咂巴嘴。

●近期每天的必修课就是当着魔王和小三的面儿一边狠悠闲地玩着DQ4，一边用全办公室都能听到的声音喃喃自语"唉，能不用赶攻略慢慢地练级玩DQ真是太惬意了……"然后再欣赏这两位同学极富戏剧性的脸色变化……

小沛说：北斗的野炊真是太令人羡慕了，什么时候也给我留点尝尝……

西不一定是贵的，而贵的东西也不一定适合自己。



小沛：《三国无双5》就快出来了，但《电软》始终没有给大家说，那个在开场动画中出现的白发武将的名字，难道小编们的推理判断能力随温度一起下降了？据我个人分析此人非原创人物，而是江东小霸王孙策之父孙坚。这一点我十分确定。

自《战神》出来以后对其模仿的作品源源不断，《野蛮人柯南》就是一部几乎完全抄袭的作品，这就不说了，他居然把最终BOSS的形象做得跟《战神》中的克大叔一个样，一样的长相，一样的山羊胡，就差没有红色条纹了！我在网上还看到一张图片，是《蜘蛛侠 敌友难辨》的游戏截图：绿魔正在放“波塞东之怒”！ ——安徽广德县 查炎生

小沛■恭喜你！答对了！正是孙老爷子。当初因为没有官方的说明，我们也不好妄加推断，万一说错了岂不让人笑掉大牙。不过我们当时也都猜对了，因为在无双里能长这模样的，也就是孙坚了。

关于游戏的模仿，现在很多作品都存在这个问题。不过天下文章一大抄，看你会抄不会抄。每一个类型都有一个开山鼻祖，那么之后的游戏岂不都是抄袭的。关键在于每个游戏所吸收的特色是不是适合自己，会不会显得生硬。

本来想举点例子，结果仔细算算，几乎每一个游戏都有从别人那里借鉴一点东西，要说完全原创的话，恐怕只有Wii上面的比较多了。



不知道小沛大哥除游戏外还有何爱好，以前进过什么社团，参加过什么活动，若方便请跟大家讲一下。我们现在正在上高三，别人似乎都很苦，且很在状态，我却每天忙于辅导音乐特长，一天至少3小时搞声乐，DS成了随身播放器，都没空玩游戏了。只有周末才用手提看看《动新DVD》、《电击》、动画之类，可能比他们还好一点。唉，希望我能考上“特长生”，然后降档分数线考个艺校算了。 ——天津 商骏

小沛■咳、咳……除了游戏之外的爱好嘛，小沛还是有不少的，例如：摄影、听音乐、郊游、看书、绘画、上网、吃饭、睡觉、赖床、做梦等等，其中前面列举的几项都是准专业级，而后面几项是专家级。我在大学之前是比较内向的性格，除了担任过班长、团支书、体育课代表、音乐课代表之外，也就没有什么“政绩”了。大学里加入了本系的艺术社团，还有系刊的编辑团队，另外担任学习部的副部长。在中学时，我参加过艺术节的演出，还获得了一等奖，记得那是表演的课本剧《雷雨》，因为长得比较富态，于是饰演周朴园一角。后来在大学里参加过辩论会，杀入半决赛后失利。也常参加学校里大大小小的晚会演出，数量记不清了，全都是唱歌……

我说得够详细了吧？这下我算是彻底没有秘密了，下次我可以帮大家再挖掘一点其他编辑的“内幕”透露给大家，敬请期待吧。

差点忘了，最后还要祝你考上理想的学校！



唔，小沛你真厉害，你能连着玩拳击2个多小时？我最多一次玩半个小时，太累了…不过呢，现在经过了长期的练习之后，我的《Wii Sports》运动年龄也提高了好多，最好的记录是25岁，我终于可以摆脱“中老年人般的体质”的心理阴影了。



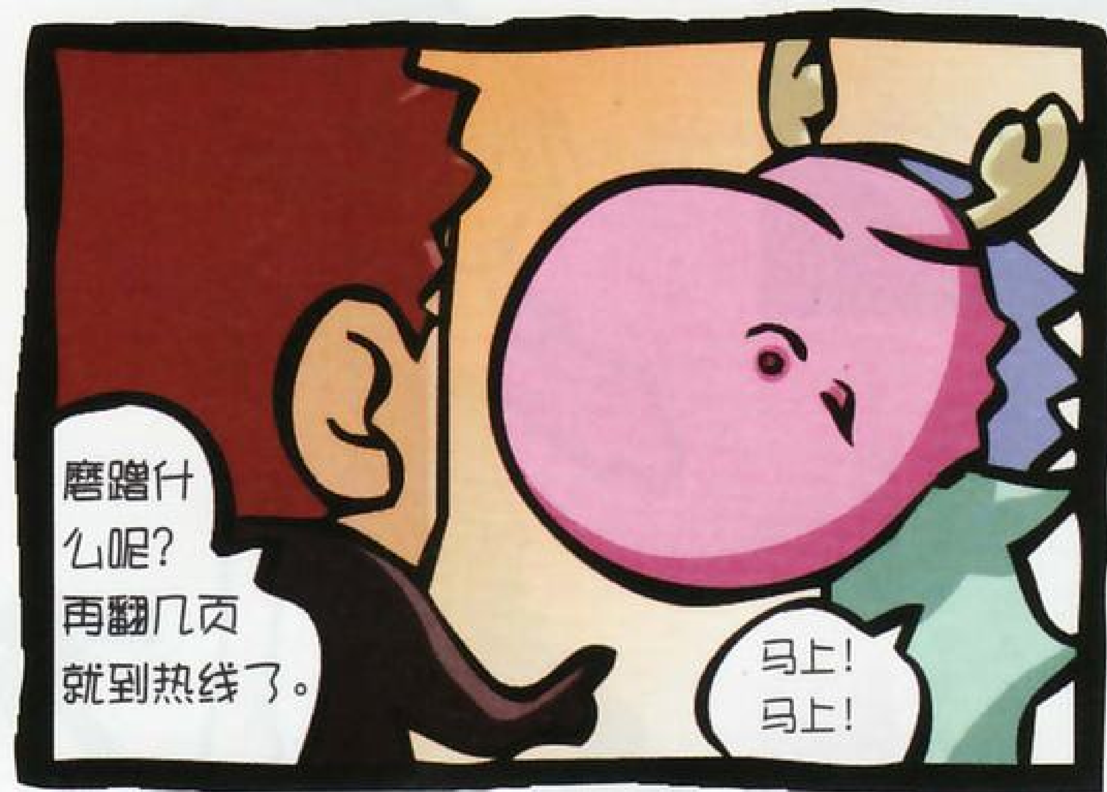
蓍子

●前日晚间一个人在家玩PS2恐怖文字冒险游戏《流行之神2》，至章节终了时，已至深夜。此游戏剧情的特点是对世态人情的表现，除了恐怖，还给人留下几许感慨。直到关了灯躺在床上，自己还在回想刚刚读过的情节。正在似睡非睡之时，桌上的电话突然响起。起身拉亮台灯，看看闹钟，已经将近凌晨两点，不禁心生疑惑。拿起话筒按下接听键答话，怎料电话中毫无声音。连问几句，还是无人答言，只得挂断。重新关灯躺下，可睡意已然全无。

●第二天一早，右臂肘关节莫名其妙地疼起来。以前从来没有过这样的事，也不知是常年屈着小臂打键盘引发的职业病还是长久不运动造成的身体老化，回头得找个时间上医院看看，否则引发关节炎就不妙了。

●……那个……在下不是真的遇到灵异事件了吧。

《生化》我一直都玩美版的，可这次的编年史，我不知该咋办了……我的Wii没有条件升级，我又不想玩日版啊，我有语言执念的，日式游戏比如《零》，《FF》我一般必选日版，而《生化》，《寂静岭》这样的美式游戏我首选英文版。不行啊，我觉得如果这次如果我玩日版了肯定会有心理强迫症的……感觉怎么都不爽。 ——贵州贵阳 张梦洁



小沛■不好意思，小沛我健身五个月的时间，肌肉也不是白长的。好久没玩《Wii Sports》了，不知道现在的运动年龄是多少，难道会是18岁？真是应了很早以前的一句广告词：“今年20，明年18”！

我因为学的是英语，所以玩游戏也首选美版。不过按照我的爱好，还是日式游戏占大多数，于是也就不再顾及什么语言了，凡是好游戏就通吃。何况这次的《生化》也没多少文字，即便不懂也可以玩的。



只要你敢投，我们就敢登！快来拿你的稿费吧！——《电软》2008年征稿开始啦！

征稿栏目

1、疾风流言帖：你在当地听到的市场传闻，有价值的游戏流言。

2、游戏点评：最近你又玩什么游戏了？相信对每一款游戏都会细细品味的你一定有一套自己的见解，就把这些看法和感受写成文字发给我们吧！

3、特别策划：如果你有好的选题，不妨也自己策划制作一篇大型游戏专题，只要是跟游戏相关的都可以，但请注意字数不要少于10000字。

4、游戏心得：每个人打游戏都会有不同的打法，不要太吝啬，把独家游戏秘诀发给我们共享出来，让全国玩家一起来交流吧！

5、大墙画廊。

6、豪游根：这是新开的栏目，内容都是游戏的花边新闻，相信你身边也有类似的有趣笑话吧，快发过来，别忘记配上照片或相关图片哟！

7、游戏小说：欢迎广大文笔能力强，有小说写作水平的玩家发来自己的游戏小说，原创或是根据游戏情节改编均可。字数不低于6000字。

8、GAMEBAR：聊聊游戏，或是聊聊你的游戏生活，也可以再侃侃你对游戏或事件的看法，游戏过后我们在这里宣泄情感。

9、iPSP：这是PSP玩家的专门栏目，所有跟PSP相关的话题都可以发表在这里，你与PSP之间有什么有趣的故事吗，无论是PSP游戏攻略、研究、评论、感想、问题都可以。

10、WiiMe/360Player：关于Wii或360的游戏攻略、研究、评论、感想、问题请发往这里，请注意，是一切你想表达的！

11、超G女生：好吧，我承认这栏目停了有一段时间了，不过如果你是女玩家的话，仍旧可以投稿，大欢迎，栏目不定期出现！

12、怀旧长廊：其实编辑部很多人都很念旧，对老游戏总有说不完的话题，你跟我们一样吗，那你快把自己的老游戏回顾和感想发过来吧！这个栏目为你而开！

13、玩家生活照片：很简单，你平常看到什么有趣的事情吗？和游戏有关或没关的都可以，拍成照片，附上详细说明，寄给我们，后面你就瞧好吧！

14、人生活剧：讨论游戏的剧情似乎是比较重度的事情，不过游戏越来越电影化可供我们探讨的话题也越来越多，把你对游戏剧情的感想写成文字发给我们，让我们一起来研究这些我们热爱的游戏到底在讲些什么……

15、DVD高手影像：这个也不要多说了吧，你有录制影像的条件的话，就来吧！其他的游戏DV相关作品也可以投稿《电击收藏》！

所有投稿者注意：

1、请在你的投稿来信或电子邮件中，写明详细的地址、姓名、联系电话、身份证号。不然，稿费压在我们这里是很危险的哟！

2、电子邮件请一律使用DOC或TXT格式投稿，书写格式正规。

3、投影像的作者请将影像刻录成光盘，并附上详细的影像段落说明。

4、以上相关投稿，请统一发到“《电软》08年征稿组（收）”

投稿信箱：

dr@vgame.cn

来信地址：北京东区安外邮局75号信箱 《电软》08年征稿组（收）

邮编：100011

大墙画廊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后二个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。

□责/小沛



最佳美工奖

←黑白无常　福建福州　Deviruchi

看来你是画得收不住手了，而且水平也是越来越高。通过这幅画，我更加确定你对独眼龙有特别的偏好。



→伊达政宗　福建福州　Deviruchi

我发现有不少作者都喜欢画这个家伙，他的造型确实很有特色，难道是因为他只有一只眼睛？果然残缺就是美啊。



→美妙世界　北京　贺昕

怎么看怎么像原画……大概是因为原作设定的风格太有特色，因而在仿照时也容易被抓住。另外，你的构图也是一大亮点。



↑纳鲁克斯&索尼克　福建福州　Deviruchi

《索尼克》系列中的"人物"都非常抽象，基本看不出是刺猬或者狐狸，不过可爱程度绝对是足够高了。



←不死鸟重生　广西河池　韦煜

学了这两年，明显大有进步啊。这幅画很有气势！很希望你能用这样气势恢宏的画面画一下FF里面的召唤兽。



↓王国之心记忆之链　北京　miracle

似乎凡是画王国之心的作品都有不低的素质。纯白的背景还是略显单调了一点，要是配上鲜艳的景色就更好了。

投稿须知：原投稿地址因故停用，新地址为：daqiang@magiczone.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。

Naniko

绘卷

VOL.16

这将是为大家纯粹提供一种欣赏的一页，我们每期会选登一幅不见于游戏本体的设定图，或者其它游戏相关的艺术绘画。缀少量文字加以解说，其余的，全交给您去品味体会。

□文/苻菜

我们已经听腻了那些关于“宿命”的故事，听腻了“你是被上天选中的战士，你命中注定要去拯救世人”那一套陈词滥调。而她的故事，却截然不同。

预言说她将给族人带来灾难，但她却奋力为族人而战；她手中挥舞的是被人们顶礼膜拜的玄天神剑，但只有她知道，离开了用剑的人，这把所谓的神剑只不过是一块废铁；面对如同死一般的肃杀，她本可以不顾而去，但她选择了继续前行。

她是神剑的主人，而不是剑的奴隶。所有的力量，所有的魅力，都属于她自己。

I am not the Chosen One，I chose。

豪游根 VOL.02

主持/北斗



英格兰博尔顿成绩下降，俱乐部经理称祸起游戏。

随着游戏的日渐流行和影响力的加大，现如今差不多任何一种不文明、不道德甚至不合法的糟糕状况都可以被归咎为电子游戏的泛滥。例如你可以把电影票房收入不佳归为《光环3》的热卖，把犯罪率的上升算作《横行霸道》的负面影响，而交通事故频发自然就可以怪到《火爆飙车》的头上。

近来，电子游戏的反对者们又找了可以借题发挥的新材料。英超球队博尔顿的俱乐部副经理Chris Evans日前在做客BBC在线体育广播节目时表示，电视游戏在英国的盛行，可以被算作是近年来英格兰足球成绩下滑的重要原因之一。就连之前英格兰队在欧洲杯半决赛上的糟糕表现，也可以被归咎为电视游戏的罪大恶极。



Evans在接受记者采访时表示，现如今英国的足球运动氛围大不如前，已经很少看到孩子们在公园里踢球或是对着墙壁练球，而造成这一切的罪魁祸首，就是他们家中那一台台的电视游戏主机。

Evans的这一发言传出后，立刻成为了英国各大游戏媒体和论坛上被暴炒的话题。无论是英国足球氛围的衰退还是英格兰队未能如愿挺进欧洲杯决赛，是否与电视游戏的普及有关我们无从考证，但Evans恐怕不小心忽略了一个重要的问题，那就是英国并非欧洲惟一拥有电视游戏产业的国家。记得罗纳尔迪尼奥还是忠实的《WE》玩家呢，可人家踢球照样很厉害，中国球员倒是不玩游戏，可踢球的水平怎么不见长啊？可见这只是一种借口，一个让玩家不怎么舒服的牵强理由。



“T-Bag”将要挑战“杀手47”

相信大家对之前热播的美剧《越狱》中的另类恋童癖T-Bag应该印象深刻。几个月前，T-Bag的扮演者Robert Knepper又参演了著名电子游戏改编的电影《杀手47》，在其中扮演一名俄罗斯的高级间谍尤里·马克诺夫。近日Robert Knepper在接受娱乐媒体的参访时大谈了自己对与《越狱》有关的游戏和自己以前玩的游戏的看法。事实上Knepper在接手《杀手47》中的反派角色之前并不知道自己参演的是一部改编自热门游戏的电影。他说：“有人告诉我剧本很好地融合了很多游戏元素，我也知道有上百万的人曾经玩过这款游戏，但我的确从没玩过。我也不可能立刻跑去玩这款游戏，毕竟除了演戏之外我没有太多时间。”另外，Knepper也谈到自己年轻时在美国西北大学读书玩的都是像《吃豆人》和《小蜜蜂》这样的简单游戏。他说：“在美国西北大学的学生会里有弹珠台、《吃豆人》和《小蜜蜂》，平时我总是会在那，一玩就是几个小时。”当记者问到《越狱》是否会像之前的《24小时》、《辛普森一家》这些剧集一样准备制作改编游戏时，Knepper答道：“我不确定他们是否在做，但我去年就听到一些消息说他们准备做游戏。你知道主题当然是逃亡，他们会做一款游戏，主线剧情是有关于你自己开始的一场越狱。”看来如果T-Bag出现在游戏中也许会是件很有趣的事。





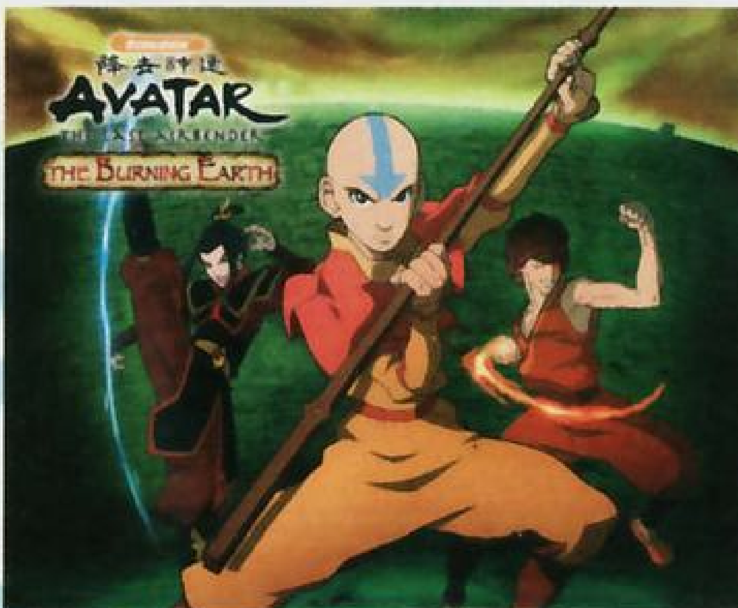
↑→在《越狱》中风头正劲的T-Bag这次将要化身为光头杀手47最大的敌人。



最没有成就感的1000分成就

X360游戏的成就系统给绝大多数玩家带来了新的乐趣——游戏水平高下的比较，也让绝大多数高分玩家引以为傲。讨论如何破解游戏的成就在近来也逐渐成为了最热门的讨论话题，如何才能将每个游戏的所有成就破解确实有效地提升了玩家对游戏更深一层研究的兴趣。事实上，如何设定游戏中的成就系统也是开发人员非常感兴趣的，好的开发人员会把成就的取得设定得相当讨巧，让玩家逐步地提升对游戏的痴迷，由浅入深，当然最大的成就一定会是最难的，并留到最后。不过最近出现的一款游戏使这一情况有了质的改变。

这款游戏就是刚刚发售的根据热门动画改编的《降世神通 燃烧的地球》，这款游戏的成就设定居然简单到了连击数10（150点成就）、20（150点成就）、30（200点成就）、40（200点成就）及50（300点成就），这样就可以轻松取得游戏的成就分。要达到这1000分成就，最快只需要2分多钟，在开头的训练处即可全部取得，就算废一点，在前两关内，要打出50连击也是轻轻松松。事实上游戏中还是有收集要素设定的，但好好的成就系统开发人员并没有针对其进行安排，厂商在对游戏的态度上并不因为多平台就特别有针对性的进行设计，偷懒程度可见一斑。不过就算游戏本身没什么太多游戏的价值，但为了那1000点成就分还是有相当多的玩家希望藉此满足一下小小的虚荣心。或许以后X游戏把成就分的取得设计得越简单，游戏越好卖？





韩国9999999合一的超强游戏机……

这款外形、手柄与PS2颇为相似的游戏机名为NEW SLIME2，不但配备光枪外设，还配备一款号称9999999合一的卡带媒体。如果真的是9999999合一，那么进入游戏后，仅翻看游戏名单便会让玩家吐血，该主机堪称“到死玩不完”的神机。不过这种“神机”并非独此一家，在我国市面上也同样出现了一款类似的主机，卡带上赫然写着“999999999合一”，比前一款主机的卡带还要多上两位数。现在科技真的已经进步到如此地步？或者根本就是欺骗……



↑这就是配备9999999合一卡带的游戏机。





←这款在我国市场上出现，酷似MD主机的游戏机一样使用卡带，而卡带竟是“九九合一”。



XBOX360手柄成为美军机器人控制器

美国陆军最近在使用未来战斗系统和装备的真实环境模拟训练中使用了其新开发的反狙击手系统机器人“Red Owl”，据悉，这种叫做“Red Owl”的机器人由造价在15万美元的头部和无限轨道式的躯体组成。它的头部功能强大，可以根据枪声来调查声音的发源地并指出狙击手所在位置，还可以通过红外线激光在夜间为装备夜视仪的美军士兵指示方向。这款机器人分析能力优异，在1公里之外便可以辨别出对方狙击手所使用的狙击枪的种类。值得注意的是Red Owl是由被改装过的Xbox 360手柄操控。



美军对采用虚拟系统进行训练的做法一直情有独钟，其在这方面的投入和力度也是人所共知的。只是没想到360的手柄真的成为了机器人的控制器，或许在不远的将来，这种游戏与军事的结合也将越来越紧密。



真·三国无双5人偶盒蛋即将发售



伴随着真·三国无双5的热潮，KOEI又和Meister Japan预备联合推出真·三国无双5的人物盒蛋，全套8款，另外还有隐藏人物一名。现公布的人物有吕布、貂蝉、赵云、关羽、孙尚香惇 甘宁、张辽、夏侯　，隐藏人物尚未判明。早在真·三国无双3热期，KOEI就推出过同样形式的人物盒蛋，当时就受到大量无双饭的追捧，每套人物均有独立精美盒装，每个人物配有精美收藏卡片。一共有周泰、刘备、诸葛亮邰司马懿、大小乔、张　和貂蝉8名人物登场，其中貂蝉为隐藏人物。全部为真·三国无双3中的经典角色而设计制作。高度大约在8–12厘米之间，鉴于其前作品素质，人物造型、面部表情呆滞、材质粗糙、制造工艺不考究，绝非诚意之作，如果不是无双的骨灰玩家，并不十分推荐。

美女歌手再次为高达作品献声

眼看眼镜厂一作又一作地出机战，B·N社也不甘示弱地推出了《SD高达G世纪》系列的最新作。并且大手笔地请来了著名的森口博子小姐来担任片头曲与片尾曲的演唱。在接受记者的采访时她曾激动地说，“我能够为由历史悠久的动画巨作《机动战士高达》改编的游戏演唱主题曲与片尾曲，实在非常的荣幸！令我感到自己作为一名歌手，真的是太幸福了！”，并且她还说，“我真诚地期望地球上生活的人们都能够在没有战争的环境中，幸福的生活！并且我可是将这个真诚的期望完全地融入到了这部将在PS2主机上发售的《SD高达G世纪 魂》的主题曲与片尾曲中来演唱的”。

说起森口博子，她与机动战士高达系列也特别有缘。最初，在上个世纪的85年，就曾凭借着动画版《机动战士Z高达》中的一首《水の星へ爱をこめて》而出名。之后在91年又为剧场版的动画《机动战士高达F91》献出了一首《ETERNAL WIND》。

到目前为止，森口博子共推出过相关歌曲27首，并制作发售过17张歌曲CD。在《SD高达G世纪 魂》发售的同时，她也会推出最新的CD《もひとつの未来～starry spirits》，此CD的售价为1050日元。



↑→老一辈的知名歌手森口博子与高达类作品的缘分真的不浅。本次《G世纪》的片头、片尾曲全部是由她来演唱。



《驯龙师音魂》的搞笑广告

《驯龙师音魂（ドラゴンテイマ－）》于11月1号在日本发售，值得一提的是著名的搞笑艺人小岛**よしお**为这款RPG游戏特别拍摄的宣传片，视频共2分钟左右，非常有意思。小岛是出身于冲绳的搞笑艺人，不管是烈日炎炎还是三九严寒，他总是身穿一条短裤进行表演，他的口头禅“**そんなの关系ねぇ**！”，而且在表演最后一定会用“**おっぱっぴ**”结束，这两句经典台词现在在日本的年轻人中间非常流行，著名的偶像明星山下智久在某剧中就曾经模仿过小岛的招牌动作。这部驯龙师的宣传片的出彩之处就是，不仅利用人气艺人扩大了游戏的知名度，而且促进了日本地方特色文化的流行，我想，这是我们可以充分借鉴和学习的地方。小岛先生为《驯龙师》精心准备的台词非常的有创意，“即使我的等级是LV1，即使没人肯跟我通信对战，那又有什么关系呢”，呵呵，最有趣的是最后结束时竟然故意将驯龙师的英文名字拼错，强力推荐，不看不知道，世界真奇妙。





↑→小岛的搞笑天分在广告中得到充分展现。



DQ成为日本公认最着迷游戏



日本著名流行情报网站ORICON于11月中下旬展开了大规模网络调查活动，调查的内容是“迄今为止的人生中最着迷的游戏软件”，调查对象是10岁至40岁的日本游戏玩家。调查结果显示，被誉为“日本国民RPG”的《勇者斗恶龙（DQ）》系列高居榜首，这个诞生自1986年的经典游戏系列至今依然没有从人气的顶峰衰落。

在接受调查的游戏玩家中，很多人都表示“DQ是自己接触的第一款RPG”，这种声音在年龄较大的玩家中尤为多见。在年轻玩家中，也有很多人喜欢DQ，而他们被这个游戏系列吸引的主要原因是“壮阔的背景设定”“绵密的故事情节”以及“丰富的游戏要素”。据网站的评论员分析，NDS版《DQⅣ》刚刚于11月22日发售，在玩家中掀起了关于DQ的新一轮话题，这也是DQ系列当前备受关注的主要原因之一。

调查中排名第二的游戏是与DQ齐名的RPG经典《最终幻想（FF）》系列。整体来看，支持FF系列的玩家中年轻玩家居多，支持FF的理由也大多集中在“画面构图”“角色设定”和“音乐”等表现层面的东西上。

榜单中排在后面几位的游戏分别是《马里奥》、《胜利十一人》、《口袋妖怪》、《生化危机》和《王国之心》。从男性和女性的分类统计来看，男性用户中偏好体育运动类游戏的人较多，因此《胜利十一人》、《实况能量职棒》等游戏在榜单中排名靠前。而女性用户中《马里奥》《俄罗斯方块》和《动物之森》等游戏比较受欢迎，这鲜明地显示出了不同用户群体的特点。

小岛の视点 Vol.01

虽然上了年纪，但是仍然在坚持变革的姿态

Hungry for Some Snake?



2005年9月24日 周六

东京电玩展2005结束。

今天午后开始下雨。白天在公司上班。雨天的建筑物很有趣，与平时的建筑物不同。为了躲雨，大家都跑进了大楼里。感觉它就好像是特别大的宇宙飞船一样。但是柯纳米公司内还是和往常一样。

东京电玩展（TGS2005）顺利闭幕，《METAL GEAR SOLID 3 SUBSIDSTENCE(MGS3)》的制作也接近尾声。马上就要进入除错和最终调整阶段了。我也还要继续在整体上再确认一下《MGS3》的全篇内容。由于标准版变动的原因，到昨天为止的游戏存档无法使用。还需要从头再来一次。

去年也是由于出现上面提到的情况，做游戏几乎做到想吐（必然）。《MGS3》中"3D"镜头的运用显得很新鲜有趣。我也感到很吃惊。但是让人感到头疼的是，由于采用的是"3D"视角，所以画面上方不一定是北。所以热带雨林就变成了真正意义上的热带雨林了。对于方向痴的我来说，每次玩都要在洞穴里迷路。

电影《查理与巧克力》

昨天终于看到了电影《查理与巧克力工厂》。乔尼德普依然还是那么的有味道，而且还跟我一样大！布拉德皮特也跟我同岁。汤姆克鲁兹比我大一岁。遗憾的是，突然感到自己好像有点老了。

看过电影后我不由地想："像查理那样纯真善良的孩子还能够适应现在的社会吗？"。原作虽然是名作。但是在如今的21世纪里，那种美好的寓言故事还能够传达给孩子们吗？被工厂招待的获得黄金入场券的5个小孩子。喜欢巧克力的肥胖儿奥加斯塔斯、富有的任性小姐贝鲁卡、高人一等盛气凌人的拜奥蕾特、理性但不可爱的游戏迷麦克以及贫穷但善良纯真的查理。

一起观看电影的孩子们大多与游戏迷麦克和盛气凌人的拜奥蕾特很相似。他们本身并不希望成为那样的人，但是那都是现在的学校和社会强加在他们身上的结果。很遗憾，在现今社会中，这些必须穿过眼前的黑暗的孩子们只会对查理以外的4个孩子感到亲近。并且在这种已经把饱食、考试、竞争等杀戮物质化的环境中，他们也不可能会变为查理那样的小孩。现在的时代是孤独的时代，像查理那样三世同堂的热闹的大家庭的时代已经结束了。能够有像查理那样纯真的孩子的时代还会再回来吗？我有点感到悲哀。

2005年9月25日 周日

白天，去公司上班，风很大，已经是需要夹克的季节了啊。TGS结束后刚好过了一周。经历了3天相当艰苦但是也很快乐的日子后，终于迎来这场盛大祭典的最后的日子了，感觉有些寂寞，还要忍耐寒冷的北风……

新刻录了游戏碟，所以今天也要进行《MGS3》本篇的检查。游戏虽然能够使用"3D"视角了，但是在狭窄的室内还是沿用从前的"俯瞰视角"比较方便。还有，在丛林中迷路时，如果能使用右摇杆切换成"俯瞰视角"的话，就不会有迷路的问题了。看来分开使用视角的话会比较好。

《MGS 4》也要沿用这两种视角么？看来还有必要在检讨一下。

隔壁座位上的松花（贤和 小岛制作组网络制作人）一边进行游戏一边正在检查 MSX版的《MGS2》（收录于《MGS3》中），画面中的Snake利用滑翔机越过了溪谷，从研究室得到了蛋，现在正在孵化中，能孵出来的会是蛇？还是猫头鹰？根据温度会产生性能变化的锉刀，以及根据时间和温度变化的"道具"等，称得上是游戏业界首次尝试之一。虽然对游戏推进有用的是猫头鹰，但如果孵出的是蛇的话就可以将它作为道具吃下去。

看着别人玩着游戏，我心想："《合金》还是没有变化的。"《合金装备》是18年前发售的，其续篇《合金装备2》也是15年前发售的，有时候不由的会想：这到底是好事？还是坏事？不清楚。但是游戏性和"合金"的精神无论是在2D还是3D世界，都是不会变的。

随后松花开始控制Snake反复的搭乘起电梯来了，说到这里，《MGS3》中是没有电梯登场的。《合金装备》系列中电梯可以说是很重要的烘托气氛的道具之一。这么说来在电影《僵尸的黎明》中也出现过电梯逃亡的片段，这种表现形式很好的加强了电影的紧张感。所以，电梯可以说是"潜入"中重要的舞台装置。那么《MGS 4》中是否还会出现呢？

朝日新闻社给我寄来了小松崎茂氏的画集（目录）。我很高兴的得知从今年9月开始到明年一年内，在爱知、北海道以及北九州等地将要召开《我们的小松崎茂展 描绘孩子们的梦想与憧憬的画家》为题的巡回画展。

就像展览会的副标题所说的那样，我们这一代人都是在小松崎老师的画的影响下长大的。正是在那个在物质生活还不是很丰富的时代，我们都被小松崎老师的画所感动着，憧憬着他勾画出来的秘境、宇宙以及未来世界。可以说，我之所以能够有现在的成就，在某种意义上说正是受到了小松崎老师的画的启发与激励的结果。

画集的第159页上展示的是小松崎老师的遗作——有《MGS2》中的Snake与合金装备RAY的插画，在跃动的构图中央，月亮与自由女神的背景下，对峙凝望的两者给人以很深的印象。

在现在的时代，如果说孩子们缺少梦想的话，那应该是我们这些创造者的责任吧。是我们的责任。我们必须留下能够激起孩子们梦想的东西。

日常故事《原体操部》

昨晚为了教儿子倒立，我为他做了很多次示范，所以到现在我的肩膀都还很痛。好像儿子要在体育节上表演体操倒立的样子。虽然我曾经是原体操队的成员，但是由于很久没有练习的缘故，在时隔了这么久以后，这次的表演直接导致我体内乳酸过量残留。是不是能以这次为契机，以后每天都练习倒立呢？

2005年9月26日 周一

在举办TGS期间，我在接受海外媒体采访时，被问道最多的问题就是"为什么《MGS4》的Snake为什么是个老人？"还有"为什么Video会再次出现在《MGS4》中？"。

《MGS》中的主题就是"能够传到下一个时代的东西"。具体到每一代中的话，《MGS1》是GENE（遗传因子），《MGS2》是MEME（文化的遗传因子），《MGS3》是SCENE（时代的映射）。"强调以时代（SCENE）为基准的选项，将遗传因子与MEME进行融合对接（SET）"正是我在《MGS》系列3部作品中力图描写的东西，所以在某种意义上讲，由于这种命运的连锁已经得到了完美的展现，所以《MGS》在《3》的时候就已经完结了。

但是，并不仅仅是想对广大用户，同时也想对游戏小组内部的成员们传达《MGS》的创作方式和《MGS》的灵魂。挑战过3部作品的年轻一代肯定能够超越我，并飞向下一个新战场（《MGS4》）的。但是我还有灵魂和意志没有传达给玩家和成员们。

如果说我还有什么是《MGS》没有实现的话，那就是意志（SENSE）的传承了。这无法传给每个人，只能通过我自己展现给大家。作为42岁的中年游戏设计人，现在还能够在开发现场进行指挥，支持我的执念就在于此。最后遗留下来的东西必须传达到下一个时代，这就是虽然上了年纪，但是仍然在坚持变革的姿态。

包括我在内，支撑这个游戏业界的"创作者"几乎都是工薪阶级。在这个业界中的创作者们如果谁能创作出热门作品并取得成功的话，就会被任命为所在团队的领导，他自己本人也就会渐渐脱离开创作现场。或者直接离开现场自己创立公司和企业的人也有很多。这种向经营者的转变最终会为游戏创作带来很不好的副作用。

但是我仍然很喜欢创作游戏。非常想深深的融入到事物的创造中去，这种意志只有我能够证明。老爷子Snake的登场正是反映出了我这个中年男子的决意。

进行了《MGS 3 Subsistence》初回生产品附带的第3张碟片的音响的检查，首先是1章和2章。果然，因为即时演算的演示画面与游戏部分是紧密连接在一起的，所以音响、对话与音乐平衡的掌握是很难的。与以往从"游戏－即时演算－游戏"不同，画面自身的意思会发生改变。展示的画面、集中的画面等都有必要大量的制作。特别是也有以说明用台词为主体的画面，必须要看到最后才能够做决定。

深夜，我还在公司继续进行游戏检查，距离结束还很远。

名越武艺帖

不加速对于「服务」的意识改革是不行的。这个不解决就没有网络游戏的普及。

Vol.08

体现网络化意识，将服务视作商品战略的一部分，这是当今软件商们早已视为定式的经营思路。但是，能够在网络初兴的环境中提出这种理论，没有身为游戏人的高瞻远瞩是无法做到的。□责编／蓍子

第八回 为了普及网络游戏

大家好。由于最近一直在谈“好”和“传达”等精神论层面的东西，这次我想说一说带有游戏制作者色彩的话题。

最近玩游戏了吗？说“这个那个地玩了很多”的人是不是比较少？



“《勇者斗恶龙》《最终幻想》《赛尔达传说》依旧在玩，其它的偶尔玩玩”或者“虽然买了游戏，但几乎都没有玩到最后”等等，大概这样说的人比较多。最近的业界似乎“歉收”现象严重，玩家们的这种声音逐渐增大，这实在令人感到有些凄凉。不过尽管如此，对于现在的游戏，我自己的感觉也差不多。为什么呢？实际玩过那些所谓“离引发热潮还差一步”的游戏后，我觉得其中有趣的作品也不少，但就是不能沉浸进去……

因此在本回中，就让我们边分析其中的原因边思考一下将来会发生的情况吧。

那么，我们先来回顾回顾现在的畅销游戏。

首先是长年流行的作品，比如《赛尔达传说》和《勇者斗恶龙》这些众所周知的百万级大作。这些作品确实强大，甚至已经使玩家形成了一种“没玩过就糟了”的印象。玩这些游戏，或者可以说，购买这些游戏本身，几乎已经成了一种“例行公事”。

其次是针对忠实于特定趣味的发烧友群体制作的作品。例如，《GT赛车》或者《高达》系列等。

可能很多人都认为《GT赛车》是大众化作品，而不是针对发烧友群体的游戏，但实际上，《GT赛车》系列中只有“车”这个富于日常性的主题属于大众化范畴，作品的整体基调非常“专业”，基本还是针对喜欢车的人设计的。

再说《高达》系列，给予它“面向发烧友”的评价也很难。或者说，这个系列已经完成了从“发烧友”到“一般大众”的认知蜕变，比较接近“长年流行”的领域了。不过，《高达》毕竟不是在游戏领域产生的纯粹认知，而只是使用了《高达》这个品牌，并且吸引了已经存在的“高达迷”群体而已。在我个人看来，《高达》还是应该归到“面向发烧友”的作品范畴中。

至于“发烧度”更高的作品，一般就会在游戏形式上有所体现了。对战格斗、卡片，以及网络游戏等等。

最后，是一些比较新的东西。

比如《SEAMAN》，再比如《DIABLO》《QUAKE》等等，大概就是这些了。

读到这里，可能有些人会冒出“咦？”的念头。至于产生这个念头的原因，就是——“引发热潮的作品不是相当多吗？”

回过头来看看，前面写过的热门作品的确不少，除此之外当然也还有。由此可知，当前的业界绝对不是“歉收”，而只是没有令人着迷的“崭新性”，或者应该说“崭新性”比较少。即使有，也只存在于上文最后提到的那些“比较新的东西”中。

如今的状况是，作品中“令人心动”的感觉严重不足，玩起来也感觉非常枯燥。

对于长年流行的作品和“面向发烧友”的作品来说，难以进行过大的变更是可以理解的。而且，不进行大幅变更容易抱有安心感，制定商业战略也比较轻松。

但这样一来就会令人逐渐产生“游戏也就不过如此”的印象，这也是事实。真的很难办。

如果真心想改变这种状况，归根结底，只能追求上面所说的“能沉浸其中的崭新性”并进行挑战。

通过硬件的进步使视觉效果发生改变是其中的一个方法。但是，硬件的变化只能形成一瞬间的话题，就如同黑白电视进化成彩电一样，很快就会成为人们的常识，因此不能长期依赖。而且，这并不是一种积极的想法。

那么应该怎么办？

我最近产生了一个想法。以前，我在这个连载中触及了“互联网络游戏”的话题。我在其中写道，互联网将成为给予现存游戏全新兴奋点的要因，发挥出充分的威力，但这必须以连同“网络服务”一同思考作为前提。

下面详细说明一下我个人认为“网络服务”的关



键所在。那就是，改变网络游戏运营业务，特别是收费制度方面的思考方式。

怎么改变？

下面这些是我自己的观点。一般情况下，“收费”的条件被分成几个种类：

第一类，几乎被允许无条件收费（但并非征税）的情况。这指的是“人们每日所需的东西”，例如公用事业费、电话等等。

第二类，虽然是无条件收费，但必须遵循人道原则的情况。这指的是“人们赖以为生的东西”，例如食物等等。

第三类，通过服务使收费行动成立的情况。这指的是“虽然是日常所需或生活资料，但存在个人差别的东西”，例如酒、香烟等等。

可能有些人会把互联网归到第一类中，可能也有些人会把酒归到第二类中。在第三类的例子中，虽然香烟没有什么“收费制度”可言，但如果哪家日本烟草企业建立年费10000日元的会员收费制，而加入之后可以享受原价250日元的香烟以200日元购买的优惠，那我一定会入会的。我每天都要吸两盒香烟。如果入会，那我每天都能省下100日元，也就是说，100天后我就会开始获益。对于像我这样的重度烟民来说，这是再合适不过的服务了。可是，它与不吸烟的人完全无关。

那么游戏呢……很遗憾，它并不包含在第一类和第二类当中。所以理所当然地，它想实行收费是很艰难的。使用网络本身就已经要背负互联网的费用，在此之上还要被征收游戏服务费用，对于我个人来说，这确实有点……

看来，网络游戏想要收费，就只有向着第三类收费条件努力了。也就是说，加入能为大家所接受的“服务”来进行收费运营。但是在现阶段，我还是觉得“不收费”才是对网络游戏用户们最好的服务。

等让大家知道了网络游戏的趣味性后再开始考虑收费，目前只将最低限度的使用费加算在软件定价中就行了。但是，能不能实现呢。

与时代共同前行，用游戏来证明与之相称的人类智慧的进化，让游戏成为记录时代前进的标志，这是我一直抱有的想法。说得更简单一点，我想将时代所孕育的技术与流行通过“名为游戏的娱乐形式”在世间得到表现。

以传达网络游戏的趣味性作为揭开时代序幕的标志——21世纪如果能以这样的剧本作为开端是非常理想的，但现在还没有实现。为了实现这一点，不加速对于“服务”的意识改革是不行的。不解决这个问题，就没有网络游戏的普及。如果不能普及，我们将来就会听到“20世纪末是个把游戏用网络连接起来的古怪时代”的说法。

因此，我们必须努力。

……不过，我对于“把任何游戏都用网络连接”是持反对态度的，这个话题将来再讨论。那么，再会吧。

（注：本文发表于2001年，文章中的一些例子与说法是作者站在当年的角度上提出的）

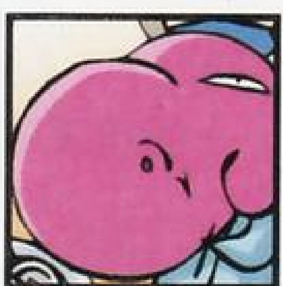
龙哥热线

记得无数年前曾经看过一部电视，里面有句台词“给黑龙吃包子，给白龙吃石头”，那该给我吃些啥？

→在地铁上发现PSP已经普及到我国中年妇女手上的龙哥←

龙哥好，我想问一下：《真·三国无双3》中，如何得到甄姬、马超和太史慈三人的LV10武器，兄弟在此多谢了！

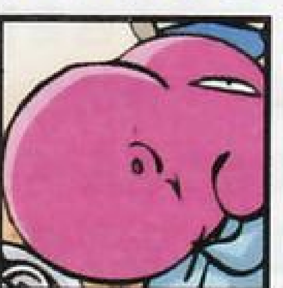
（新疆克拉玛依 侯皓曦）



甄姬LV10武器入手条件：长阪の战（曹操方），击倒赵云→金刚力士排练事件后，击倒张飞→马谡伏兵事件后，击倒马谡→水军到事件前，击倒诸葛亮，事件后击倒刘琦和关羽，之后入手。马超LV10武器入手条件：（无双模式）成都制压战（刘备方），按庞德、马岱的顺序击倒敌人的援军，之后入手；太史慈LV10武器入手条件：吴郡攻略战（吴军方），牛渚砦关门前骑马进入城寨、击溃张英部下武将，之后入手。

龙哥，我最近在玩PSP上的《最终幻想 核心危机》（光盘中送的），在轰炸バノーラ村的CG那里卡住了。关了金手指插件也不行，好像就是在扎克斯一喘气就卡在那里了，无法退出游戏（HOME键），直接关机还“啪”的一声，太诡异了。我的系统是3.17 M33-的，游戏是在3.71 M33-3时传进去的，是传输时文件破损还是光盘的问题？再或者是机器的问题？

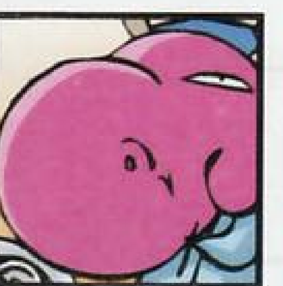
（福建福安 冯凌俊）



建议你现在重新拷贝一遍游戏ISO，如果还是不行的话就有可能是游戏ISO本身的问题了。关于《最终幻想 核心危机》死机的问题，好像有很多种情况，除此之外还有可能是汉化版的缘故或是压缩成CSO等等原因，总之建议你先按照上述步骤操作一遍试试，应该能够解决。

龙哥好！1、制造一台游戏主机的基本分工步骤？2、PS3属于超级计算机吗？会有病毒的干扰吗？3、如何分辨PS3软件的正版与盗版、全新与二手、开封与未开封？4、《合金装备4》的画质最高输出是1080P吗？5、用索尼的哪台液晶玩PS3比较好？

（广西北海 蒋兴政）



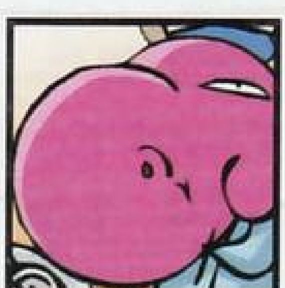
1、这个问题……太高科技了，抱歉。2、“超级计算机”？根据比较“主流”的定义，超级计算机通常是指由数百数千甚至更多的处理器（机）组成的、能计算普通PC机和服务器不能完成的大型复杂课题的计算机。例如，假设普通计算机的运算速度比作成人的走路速度，那么超级计算机就达到了火箭的速度。一般来讲，超级计算机多用于国家高科技领域和国防尖端技术的研究，如核武器设计、核爆炸模拟、反导弹武器系统、空间技术、空气动力学、大范围气象预报、石油地质勘探等。可以这么理解，真正的“超级计算机”是无法量产的，基本属于“珍惜物种”，其处理能力绝非我们通常概念的计算机所能比拟的。说回到PS3……现在你还认为它有可能是吗？至于病毒，其实病毒本身就只是一种有破坏性的程序而已（具体定义和特征相信稍微明白计算机知识的就明白），理论上来讲，还是有可能的——其余主机也都有可能，不过只是理论上而已。3、你就放心吧，PS3没有盗版软件，绝对没有，龙哥敢保证！目前国内能够买得起PS3的，不是准铁杆就是款爷了，所以即便他们会卖出PS3，也决不会去翻新。4、至少KONAMI官方就是这么宣称的：支持1080P。5、哦？液晶也要买索尼的，你还真是索尼铁杆啊！说实话，龙哥不认为液晶购买索尼是最明智的选择，其在液晶技术方面的落伍是众所周知的，不过既然你问的话，龙哥给简单介绍一下吧：BRAVIA，M系列是入门级别的产品；V系列属于中低端产品；D系列（32D300A）屏幕不大且相对同比价格太高；F系列是刚上市的，属于低端Full HD；W系列属于中端全高清；X系列就是最顶尖的了。一般来讲，除非你真是特有钱，在索尼的液晶机子里，还是建议考虑在前几个系列中进行选择。



←PS3上的大作《合金装备4》发售日的延期或许意味着什么……

紧急关头，要找龙哥：1、问一下龙哥你，《战国无双2 猛将传》的D版就只有D9的盘了吗？我的机子用了4年了，读不了，市面上没有普通的DVD版吗？游戏店里一张PS2碟BOSS说要7块大洋，龙哥你觉得贵吗？听说广州10块钱3张盘。2、《怪物猎人P2》里怎样才能快速赚钱和赚点数呢？

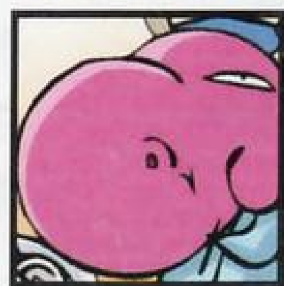
（广东湛江 刘济铭）



1、不是，现在市面上已经有本作的D5版出售了。其实本作上市之后不久，也就是由于是D9版导致许多老型号机器无法读取之后，就已经出过一批D5版的光盘，不过那批光盘无法进行“联动”，后来又出的那批盘才是可以联动的。至于你说的7块钱一张盘贵不贵的问题，首先请明白这毕竟是D盘，一张Z版盘要多少银子不用我说大家也都明白，所以在玩D盘的前提下还讨论这几块钱的差价是不是贵了的问题其实是比较那什么的……另外，现在市面上已经有很多游戏店都不卖PS2游戏了，许多玩家也都是自己刻盘玩。2、赚钱的话刷素材，可以找些比较简单的怪物来打；赚点数的话到上位挖矿一类的会比较快。

不知道龙哥是否知道N-CARD这个烧录卡，我想知道怎样用N-CARD玩GBA游戏？因为小弟比较喜欢玩GBA上的《超级机器人大战J》。

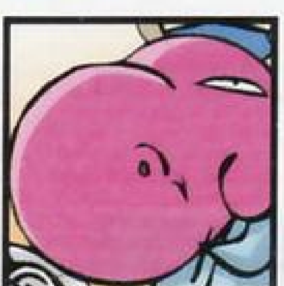
（甘肃白银 刘子毅）



呃……抱歉，貌似所有SLOT-1端口的烧录卡都不能玩GBA游戏。因为正常情况下，用NDS玩GBA游戏使用的是SLOT-2端口，用NDS玩NDS游戏使用的是SLOT-1端口。以前引导卡或是刷机+SLOT-2端口烧录卡使用的是SLOT-2端口，现在的烧录卡使用的都是SLOT-1端口，在对NDS游戏的支持性、使用便利程度以及外观上来看都有了很大的改良，但是都无法玩GBA游戏，这个是硬伤，无法解决的。如果你实在想玩《超级机器人大战J》的话，要么买张它的卡带，要么再买一个廉价的GBA烧录卡。

龙哥你好，小弟最近购入心仪已久的Wii主机一台，希望龙哥能提供一些主机保养方面的经验。

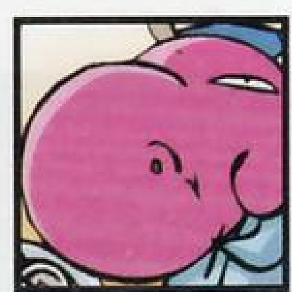
（河北鹿泉 高淘）



纵观新版三大次世代主机，Wii虽然体积最小，但应该算是最“皮实”的一个了。XBOX360就不用说了，单是一个“三红”就足够让拥有或是准备拥有它的玩家心惊胆战了；PS3又太娇贵，且不说它目前可怜的游戏阵容，单是那又重又极不耐脏的机身也是够让人头疼的。关于Wii的保养，通用的一些我就不再重复了，这里谈一下其比较常见的故障以及对应的预防措施吧。首先是电源问题，如果你的机器是日版与美版的话，那么机器中原装的电源是无法在国内直插的，因为这两个地区的电源都是110V的输入，一旦将原装电源直插之后，电源会马上烧掉。虽然这是非常简单甚至是基础的常识，不过龙哥这里还是提醒一下准备购买Wii的朋友，毕竟这种例子确实已经发生过不少。好在由于Wii内部设有断电保护，所以这样的情况不会损伤主机，损坏的仅是电源而已。其次就是D版光盘的问题，一直以来国内D版碟的质量就比较不靠谱，到了Wii的光盘方面变得更加严重，有许多Wii的

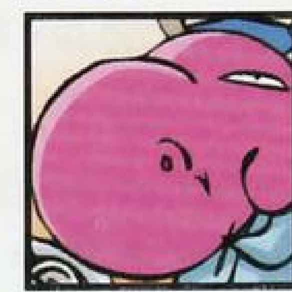
D版盘质量都极次（真的是极次），解决办法自然是在经济条件允许的条件下买Z版，不行的话可以考虑自己下载游戏并刻盘，如果不具备刻盘的条件那么在购买D盘时最好多挑一挑，太次的盘就别买了。光驱的保养方面没有太多可说的，主要是要将主机置于相对洁净浮尘少许环境之中，然后就是在游戏结束之后，把游戏光盘拿出来。最后，就是传说中的“变砖”了，所谓变砖，就是指Wii无法运行任何游戏，相当于砖头一块。主机变砖的原理非常简单，由于主机在加入直读芯片之后，可以跨区玩所有版本的游戏。当用日版机玩美版游戏的时候，如果主机的版本低于游戏对于系统版本要求，那么将会有从游戏盘中提取升级程序。但是在游戏中所带的升级程序是只适用于美版主机的，在安装到了日版主机之中后，问题自然也就出现了。避免变砖最重要的一点就是在跨地区进行游戏时，千万不要从游戏盘中安装任何的升级程序，平常也要多留意一下这方面的信息。

龙哥，小弟玩PS2的《生化危机4》美版，都打穿N遍了，现在里昂都穿上礼服了，但我还是没有看到佣兵模式在哪！佣兵模式到底怎样才能玩啊！龙哥帮帮忙，小弟在此谢过了。（内蒙古海拉尔 张岩）



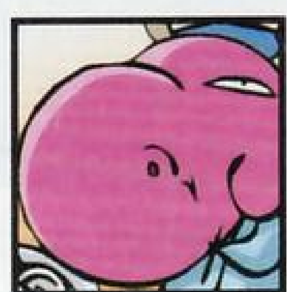
佣兵模式是在通关后出现的“The Mercenaries”选项中。该模式下有4个主游戏里的场景供玩家挑战，每个场景都有时间限制的，游戏的规则就是在限时以内杀最多的敌人且不能死了。游戏初始时间只有2分钟，但在游戏时可以得到赠送时间的沙漏，赠送的时间不等。连续杀敌后在屏幕右上角会有字样，中断后数字消失就得不到高分，所以想要打出高分连击是非常非常重要的，这方面的心得以前曾经在热线里讨论过。4个关卡分别是村庄、城堡、孤岛基地和水上基地。游戏初期只有LEON一人，每个地图打出4星以上就会出现另外4名角色，最高5星。

龙哥好！小弟最近想购台二手PS2，朋友说有台七万，使用两年、两原柄、200多张碟，850RMB，如何？还有一台五万、使用一年、两原柄、可提供部分碟、700多，如何？话说如何辨别原柄呢？七万光头100多，五万呢？买后有何注意事项？望解答，拜谢！（广东广州 无痕）



个人建议你买七万那台，有点好奇：莫非你那个朋友买了五万玩了一年之后又买的七万，然后自此将五万那台机子闲置、只玩七万那台呢？如果如此的话，那五万的使用时间并不算长，但放置了这么久，也不知道保养情况怎样了。之所以推荐七万，是因为七万在外形上比五万轻巧太多，另外也是比较重要的一点，那就是五万系列的光头早没货了，你这又是二手机，将来万一光头啥的挂了，修理起来想换个配件都会非常麻烦，这方面七万系列就好多了。原组柄的分别这里就不多说了，感觉这玩意儿最好就是你能去游戏店里找个原柄试试手感再多实际观察一下，一般还是能分辨出来的，现在也早已过了PS2组柄的“黄金期”了。由于是二手机器，所以买后主要还是保养上的问题，光头方面估计有可能在使用一段时间后需要进行更换——别紧张，关键还是得看你朋友的日常保养怎样了，如果保养的好，是没有问题的。

关于《大神》的问题：遗迹那一关，打开那个独眼锁后会走到一个断桥处，画啥都过不去啊……还有，那个牛若是历史上有名的源义经吗？另外，特别想知道给《美妙世界》、《FF手机版》、《王国之心》做人设的那位达人是谁啊？太漂亮了！（北京 董忆梅）

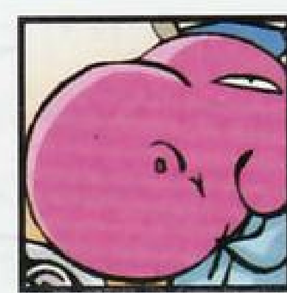


打开独眼门后一路顺着台阶跳上去即可继续前进，在深处解开3个战斗封印，继续让阳光照射蘑菇，砍掉紫红泉水的壶，泉水就复原了。把3个骷髅头的草地都用樱花1复原，就能得到樱花3的能力，樱花3是结的能力，之后就可以一路跳到花上不断往上了。《大神》中的阴阳师**ウシワカ**，实际上就是牛若丸，也就是源义经——至少官方的设定上是这么个意思。那位人设，自然就是大名鼎鼎的野村哲也了。由于当年在制做FF7时，SQUARE发现几乎不可能在三维空间中重建天野喜孝的流畅风格，于是开始启用野村哲也。FF7发售后获得了空前成功，野村也因为对克劳德、艾莉丝和萨非罗斯等游戏角色的出色设计一炮走红，从此成为SQUARE首席人设。之后野村哲也几乎包揽了SQUARE社在PS时期卖座游戏的人设工作，《寄生前夜》、FF8、《武藏传》、《保镖》、FF10、《王国之心》等多部大作的人设。SQUARE-ENIX合并后，野村哲也的地位更加重要，同时身兼首席人设和主力导演的多项要职，例如电影版的FF7AC、《王国之心2》、《武藏传2》等，在社内的地位已不亚于松野泰己和北濑佳范。



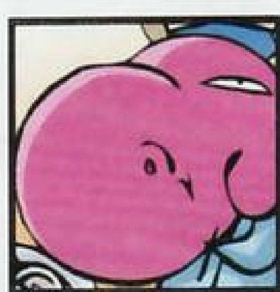
←FF13 NOVA计划的发布就是由野村哲也负责的，可见其现在地位之高。

龙哥好，请问龙哥：在PSP 3.XX M33系统中，如何在直接运行ISO/CSO时激活游戏自身的年龄限制，以达到输入密码后才能玩的目的？是否需要将镜像转成PBP文件才能激活？（四川绵阳 陈可之）



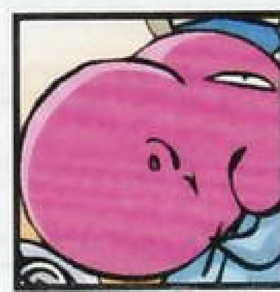
关于这个问题，我试了一下，3.71M33好像把所有游戏ISO的视听年龄限制等级都强制设置为1了，所以无论怎么设置都不能先输密码才能运行游戏，PS模拟游戏倒是可以的。

龙哥：你好！硬降的PSP是不是不能升级到3.71 M33？我听说会变砖，请问是真的么？（辽宁沈阳 鑫）



硬降机的话，在升级前最好先下载“KeyCleanerv1.4”的修复软件，解压后复制到记忆棒上的PSP/GAME/文件夹，之后运行该软件进行修复即可。由于硬降机在硬降的过程中有可能造成0x0008.bin和0x0047.bin这两个KEY文件错误或者丢失。如果用KeyCleanerv1.4修复后仍然有部分KEY出错，可以再下载安装IDSRP（注意此方法仅适用于TA-82或TA-86主板的PSP，请务必先进行确认），拷贝后运行该软件，进入后按三角查看状态，然后用上下左右键把右上的KEY分别选到0008和0047，检查完成后按圈键退出，然后按X选择“VERIFY/FIX KEYS”进行修复，修复完成后按圈键退出就好了。注意修复成功的话那么再按亮度调整健，应该只有最暗、暗、稍亮、最亮四种的亮度。其余的升级过程没有什么特别需要注意的地方。

龙哥：1、请问在《恶魔城白夜协奏曲》中，如何解放商人，解放商人有什么用？2、在“白夜”中，如何快速刷地图？3、看到有人用西蒙打白夜，不知如何使用西蒙？（河北张家口 徐翔坤）



1、“白夜”中的商人没有什么解放不解放的，这里说一下不同特殊条件达成后出现的商人情况：水晶通道下面密室中的商人，最早能见到的，只有恶魔城的第2块地图；在房间右下角有个心型标志后面写着02468的房间中，只要你所拥有的红心为双数他就会出现；在房间右下角写着L13579的房间中，你的等级为单数就会有商人出现，正城的商人那里能买到不错的黄金盔甲；在房间右下角有一个上面写着M的信封标志的房间，你的道具中要拥有一个同样的蓝色信封他才出现，蓝色信封是在打倒逆城中2种怪物后得到，一种是透明黑色的持剑勇士，另一种怪物用的是鞭子，攻击力极大，但速度奇慢；在房间右下角有？？？的房间，只要你集齐所有家具并将它们在空屋放好，就会出现商人。这里能买到很多好东东，特别是那双无限跳跃鞋，穿上它可以不受限制的跳跃，另外还有几种究极防具和一定时间无敌的道具可买，不过这些东西都非常贵。2、“白夜”确实有无限刷图的方法，不过此法会导致恶性BUG出现，所以这里就不推荐了。3、西蒙的出现方法为：通关之后在标题画面输入上上下下左右左右BA，之后红画面会变蓝，之后就能选择。作为系列元老级别的主角，西蒙的特点就是攻击力非常高，但速度很慢，新玩家可能会比较不适应。

PLAY PS GAME ON YOUR PSP

科普园地

掌中重温对战的乐趣——PSP的PS模拟器联机教学



说到PSP主机上最优秀的PS模拟器，自然是SONY官方开发的那个，当然，是在经过Dark_AleX他们破解后，能运行玩家自己转的PS游戏镜像的版本^^。

近期在PSP破解和自制软件方面比较值得关注的主要有Dark_AleX的自制系统最新版3.71M33-3，以及PSP主机上最强的自制软件iR Shell 3.8/3.81的发布。在3.71M33-3版中修正了一些BUG，解决了3.71M33-2中M33免引导模式不能运行《恶魔城X历代记》等游戏ISO的兼容性问题，与3.71M33-3同时发布的还有新版的Popsloader插件。而响应3.71M33-3的推出，iR Shell也发布了3.8版，iR Shell 3.8总算是正式支持了PSP2000主机，并且支持了PSP2000主机的视频输出功能，同时在Dark_AleX的帮助下支持了M33系统的两种免引导模式（M33和SONY NP9660模式），支持了最新版的Popsloader插件，可以关闭PSP主机的三个指示灯……等等。而在最新的iR Shell 3.81中则修正了安装了iR Shell 3.8的插件后游戏UMD光盘和部分自制软件无法运行的BUG。在iR Shell这些新功能中，最引人注目的就是新增加了联机对战/双打PS模拟器的功能。

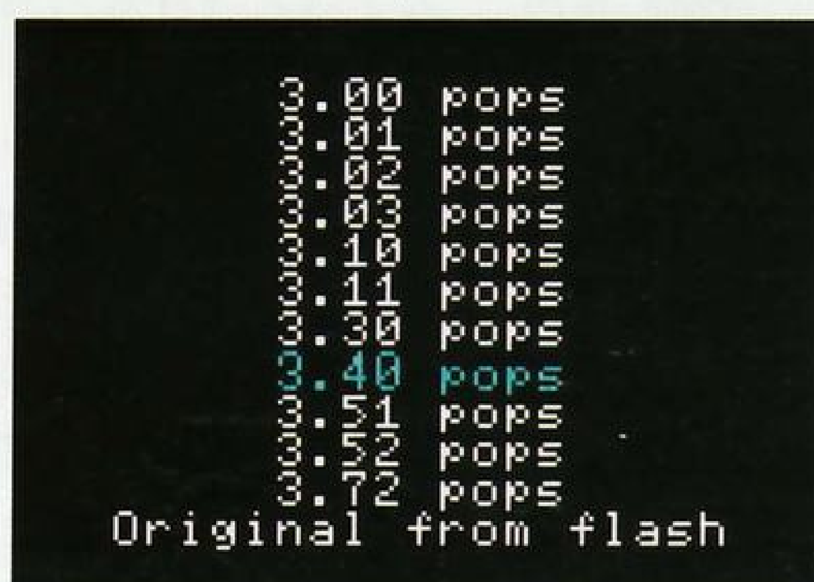


↑3.71M33-3升级软件和iR Shell 3.8的图标。

在上次介绍iR Shell 3.7时，就曾经提到过iR Shell 3.7支持通过把PSP主机连接到电脑上，来实现双打PS模拟器（一个玩家使用PSP主机而另一个玩家使用电脑键盘或者手柄）。但是这不但麻烦而且有局限性，不能让两台PSP主机直接联机就无法真正让人实现随时随地对战PS游戏的愿望。当时iR Shell的作者Ahman表示让两台PSP主机直接联机对战PS模拟器的功能正在开发，iR Shell 3.8/3.81的发布兑现了他的诺言。利用iR Shell 3.8或iR Shell 3.81来联机运行PS模拟器目前还只支持使用从3.10M33到3.51M33、以及PSP2000的3.60M33这几个系统版本的PS模拟器，那么如果我们的PSP主机已经升级到3.71M33，是不是不降级的话就无法联机运行PS模拟器了呢？这就需要用到前面提到的新版Popsloader插件了，而iR Shell 3.8/iR Shell 3.81中也正是支持了这个新版的Popsloader插件。使用这个插件，就可以在3.71M33系统的PSP主机上使用老版本的PS模拟器，从而达到使用iR Shell 3.8或iR Shell 3.81来联机运行PS模拟器的目的。

Popsloader插件的安装与使用

在这里先让我来们了解一下Popsloader插件：SONY在更新新版本系统的时候，也会对PS模拟器进行更新，增加对新的官方PS游戏的支持，并且优化对已经支持的PS游戏的运行效果。但是由于它毕竟是官方的模拟器，这优化只限于官方所发布的那些收费下载的PS模拟游戏，因此就会出现玩家自己转的PS模拟游戏，可能在老版本系统的PS模拟器上运行效果更好，而在新版本系统的PS模拟器上则会出现问题的情况。因此Dark_AleX特意制作了Popsloader插件，当在运行PS模拟游戏的时候加载这个插件，就可以选择任何一个系统版本的PS模拟器来运行。另外，SONY为了能让PSP主机和PS3主机的PS模拟器之间通用存档，而在3.40版系统中更改了PS模拟器的存档格式。因此当在3.40版以下版本的系统玩了PS模拟游戏以后，把PSP主机升级到3.40或以上版本时再运行这个PS模拟游戏，会提示需要转换存档格式，而转换后的存档将无法再次在3.40以下版本的系统上读取。而Popsloader插件中则添加了将新格式的存档转换回老格式存档的功能，当在3.40以下系统上运行PS模拟游戏时，如果存档是新格式的存档，Popsloader插件将会自动把存档转回老版本的格式，这样就解决了存档的兼容性问题。当M33系统升级到3.71M33的时候，旧版本的Popsloader一直无法在3.71M33上使用，直到3.71M33-3才能使用同时发布的新版Popsloader插件，而这个最新版的Popsloader也只能在3.71M33-3上运行。如果是3.51M33、3.52M33、PSP2000的3.60M33等版本的系统则需要使用上一个版本的Popsloader插件。



↑用Popsloader插件选择任意版本PS模拟器。

下面以PSP当前版本为3.71M33或者3.71M33-2为例来介绍一下最新版Popsloader插件的使用方法吧。

首先当然是需要把PSP升级到3.71M33-3，升级方法和从3.71M33升级到3.71M33-2相同：从Dark_AleX的网站下载3.71M33-3和Popsloader的压缩包（地址：http://www.dark-alex.org/371m33-3.zip），然后解压缩，将解压后得到的UPDATE文件夹拷贝到PSP记忆棒的/PSP/GAME/目录下，接着到PSP主机上去运行这个升级程序，运行完成后PSP主机重启以后系统就升级为3.71M33-3了。

接下来就来安装Popsloader插件。将之前解压时得到的seplugins文件夹拷贝到记忆棒的根目录，然后在seplugins文件夹中新建pops.txt文件，在其中输入这一行："ms0:/seplugins/popsloader.prx"（引号之间的部分，如果之前pops.txt文件已经存在，则在pops.txt文件中添加这行即可）。popsloader.prx就是Popsloader插件的主程序文件，不过目前还缺少这个主程序需要载入的各个版本的PS模拟器模块。所需要的PS模拟器模块需要从SONY的PSP主机升级文件中提取。

去Dark_AleX的网站下载最新版本的PsarDumper（用于从升级文件中提取固件prx文件的软件，下载地址：http://exophase.com/psp/download/M33_NEWPSARDUMPER.zip）并且解压缩，将解压后得到的包含EBOOT.PBP文件的newpsardumper文件夹拷贝到记忆棒的/PSP/GAME3**/文件夹（如果拷贝到/PSP/GAME/文件夹则要确保恢复模式中把/PSP/GAME/文件夹设置为3.xx核心），然后去下载所需要的PSP升级文件，例如我们需要使用Popsloader插件来加载3.51版PS模拟器，那么就需要下载3.51版PSP升级文件，将下载的EBOOT.PBP升级文件拷贝到记忆棒的根目录。然后在PSP主机上运行New Psar Dumper，这时需要按方块键，以完全解密的形式提取出EBOOT.PBP升级文件中的prx模块文件（小知识：SONY从2.80系统开始对flash0中的prx进行了加密，一台主机上的加密prx文件只能在该主机上使用，这也是为什么以前使用devhook的时候模拟2.80以上系统需要自己安装prx文件的原因，如果是解密的prx文件则能在不同的PSP主机上通用），程序提取完prx文件后会自动退出。



↑用New Psar Dumper提取固件prx文件。

这时候用USB线连接电脑和PSP，会发现记忆棒根目录下多了个F0文件夹，里面的就是提取出来的解密prx文件。当然我们只需要其中与PS模拟相关的部分文件，如果是3.00到3.03系统的PS模拟器，我们需要kd目录下的popsman.prx、meaudio.prx、pops.prx，以及vsh/module/目录下的pafmini.prx文件；如果是3.10到3.30系统的PS模拟器，则需要kd目录下的popsman.prx和pops.prx文件，记忆vsh/module/目录下的pafmini.prx文件；如果是3.40到3.72系统的PS模拟器，则需要kd目录下的popsman.prx、pops.prx，以及vsh/module/目录下的pafmini.prx、libpspvmc.prx文件。将这些文件拷贝到记忆棒的/seplugins/popsloader/目录下，并且在文件名后面加上系统版本的数字。以提取3.51版PS模拟器模块为例，最后记忆棒的/seplugins/popsloader/目录下应该就会有popsman351.prx、pops351.prx、pafmini351.prx、libpspvmc351.prx这些文件。这样就完成了一个版本的PS模拟器相关模块的提取，可以在运行PS游戏的时候用Popsloader插件来加载这个版本的PS

模拟器了。这时可以删除记忆棒的F0文件夹，继续提取其他系统版本的PS模拟器相关模块。如果觉得这样做太麻烦，也可以上网下载别人提取并打包好的完整傻瓜包。

这样Popsloader插件总算安装完整了，要使用Popsloader插件，还需要开机时按住R键进入M33系统的恢复模式，然后进入Plugins一项，将popsloader.prx [POPS]一项设置为Enabled，以激活Popsloader插件。这样，当第一次运行某个PS模拟器游戏时，就可以在不同的PS模拟器之间选择，而Popsloader插件会记录该游戏所使用的PS模拟器版本，以后会默认使用这个版本来运行这个PS游戏。如果想要更换PS模拟器的版本，就需要在运行这个PS游戏时按住R键不放，直到选择PS模拟器版本的界面重新出现为止。

安装iR Shell 3.8/3.81

为了能联机双打PS模拟器，下面让我们来安装iR Shell 3.8或iR Shell 3.81，当然建议使用最新版的iR Shell 3.81。安装方法：首先下载iR Shell 3.81的完全版压缩包pspirshell381_full.zip并且解压到电脑上，将解压缩得到的IRSHELL、PSP、seplugins三个文件夹都拷贝到记忆棒的根目录（如果是PSP2000主机，因为不能运行1.50核心的iR Shell，因此可以把PSP文件夹中的GAME150文件夹删除）。拷贝完成后，建议给PSP安装iR Shell的补丁，该补丁可以提高通过USB或者WIFI运行游戏ISO时的兼容性。打补丁的方式会根据系统版本而有所不同，如果是3.51M33或者3.52M33系统的PSP，需要运行1.5核心的iR Shell（黑色PSP图标那个），然后在iR Shell的文件浏览器中打开记忆棒的IRSHELL/PATCH/3.5x/btcnfpatch目录，运行EBOOT.PBP文件即可打上补丁；如果是3.60M33（或者3.71M33）系统的PSP主机，则需要运行3.xx核心的iR Shell（白色PSP图标那个），然后在iR Shell的文件浏览器中进入记忆棒的IRSHELL/PATCH/3.60/目录（3.71M33的话则是进入



↑iR Shell 3.81的界面。

IRSHELL/PATCH/3.71/目录），运行btcnfpatch.prx文件就可以完成补丁的安装。另外，如果想开机就自动运行iR Shell，或者想在PSP1000主机上用L+R快捷键方便的切换1.5核心和3.xx核心的iR Shell，那么可以进入M33的恢复模式中，在插件管理中激活irsautoboot.prx [VSH]插件。至此iR Shell的安装就完成了。

PS模拟器联机的操作

前期准备工作终于完成，来开始我们的PS模拟器联机之旅吧。首先需要使用popstation、或者PSX2PSP一类的转换软件把想联机双打的PS游戏镜像转换成PSP主机能运行的PBP文件格式，具体方法可参考以前的《随身的经典——3.02OE完美破解官方PS模拟器》一文。然后把这转好的PS游戏的EBOOT.PBP文件和KEYS.BIN文件分别拷贝到两台PSP记忆棒的/PSP/GAME/任意目录名/下（要联机的两台PSP主机最好使用同一个转换好的PS游戏的EBOOT.PBP文件）。

在两台PSP主机上都运行3.xx核心的iR Shell，然后选择iR Shell界面上最后一排的第三个图标（或者使用R+START的快捷键）打开iR Shell的设置菜单，对iR Shell进行一些需要的设置。把第四项“POP Ver”修改为“Use Popsloader Plugin”，这样在用iR Shell运行PS游戏的时候将会使用Popsloader插件而不是PSP主机本身的模拟器，这个设置不会受到M33的恢复模式里面是否激活了Popsloader插件的影响。还有下面的“POP 2 Player Support”一项需要设置为“Adhoc WiFi”，这样就可以使用无线联机来双打PS游戏。两台PSP主机的iR Shell都需要如此设置，接着就可以按圆圈键保存设置并退出。然后在两台PSP主机上选择iR Shell界面上第五行的第五个图标，将PSP的CPU速度设置为333Mhz（在iR Shell界面右上角有显示出当前的CPU速度），这是因为当使用无线联机运行PS模拟器的时候，PSP主机的CPU速度会默认设置为222Mhz，这样运行PS模拟游戏可能会拖慢，因此需要在iR Shell界面上将CPU速度强制设置为333Mhz。当然不用担心把CPU设置为333Mhz会损害PSP主机，因为PSP的PS模拟器通常就是运行在333Mhz下。

接着就可以在两台PSP主机上运行PS游戏了，别忘了先打开两台PSP的WIFI开关。在iR Shell的文件浏览器（第一行第一个图标）中找到之前拷贝的PS游戏的EBOOT.PBP文件，按X键运行。第一次运行这个PS游戏时首先会进入选择PS模拟器版本的界面，以后如果要重新选择PS模拟器版本则需要在运行这个PS游戏时按住R键。在两台PSP主机上都按X键选择同一个PS模拟器版本（防止运行不同步），注意只能选择3.10M33到3.51M33、3.60M33这几个版本的PS模拟器，如果使用其他版本则无法联机。选择之后就会进入iR Shell的PS模拟器联机界面，这时WIFI指示灯会不断闪烁，两台PSP会在建立服务器的同时互相搜索对方，稍等一会就会在一台PSP主机上看到另一台PSP所建立的对战服务器了。这时让准备作为2P玩家的PSP主机按X键选择另一台PSP主机所建立的游戏对战服务器，就会在另一台PSP主机上看到2P的连接请求，这时按X键就是接受请求，按三角键则是拒绝请求。



↑连接上的两台PSP。

让我们按下X键，稍等一会两台PSP屏幕上就会同时出现PS主机的LOGO并启动游戏，一台PSP上的操作指令会直接反应在另一台主机上，成功连接上啦！现在两台PSP就可以如同一台PS主机的两只手柄一般共同进行游戏了（注意在游戏时不要按HOME键，否则可能会出现两台PSP主机游戏过程不同步）。要想退出游戏的话，用iR Shell的通用退出程序快捷键“HOME+方块键”就可以了。

PS模拟器联机测评

按照iR Shell的作者的说法，目前联机运行PS模拟器的功能还并不是很完美，某些游戏可能会在运行时出现不同步的问题，根据游戏的不同，有些联机效果比较好而另一些可能比较差。我测试了一些游戏的联机效果，首先是彩京的经典射击游戏武装飞鸟的PS版本，在两台主机连接好以后，只要不按HOME键，整个游戏过程中两台PSP主机都没有出现不同步的情况，可以说效果非常完美。彩京的其他射击游戏例如1945系列应该也是如此。



↑联机双打武装飞鸟。

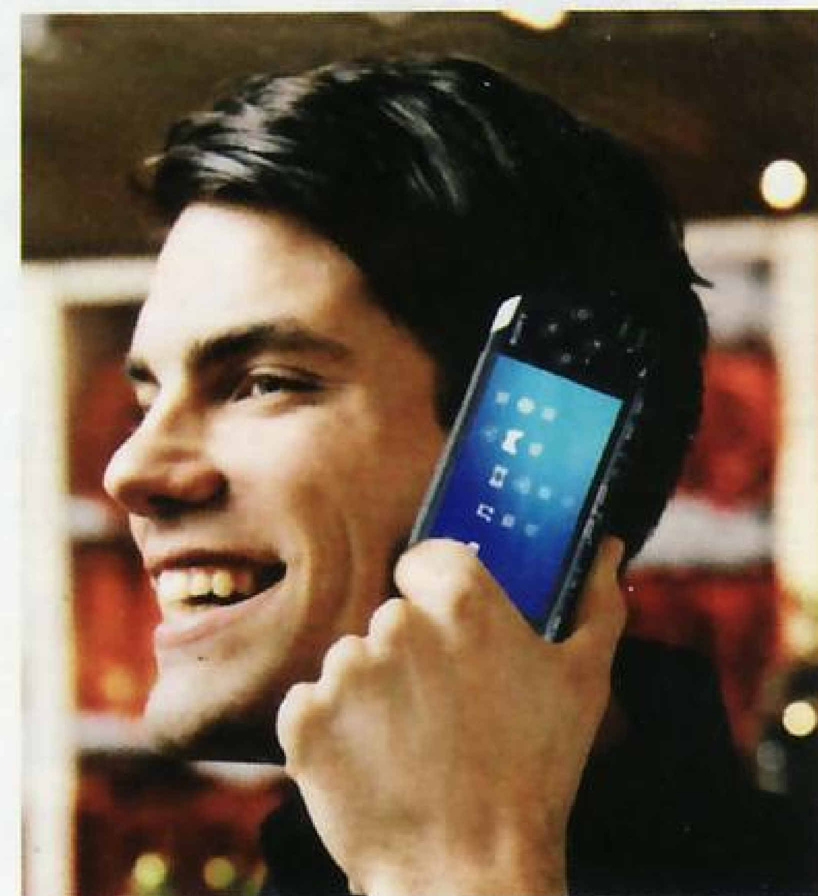
接下来测试一下格斗游戏死或生，连接好两台PSP主机后进入死或生的对战模式，对战过程中同样没有出现不同步的情况，但是可能是因为网络延迟的原因，部分招数比较难使用出来（这情况和在网络上联机对战很相似）。



↑联机对战死或生。

然而在测试苍穹红莲队的时候却在没联机多久就出现了明显不同步的情况（苍穹红莲队只能使用3.40或以下版本的PS模拟器，如果使用更高版本的PS模拟器，会在选择机体后无法进入游戏）。

在测试了不少PS游戏后得出结论，在使用iR Shell进行联机对战PS模拟器时，两台PSP主机间传送的主要是操作指令的数据，如果是像武装飞鸟或者死或生这样，只要操作指令相同，游戏过程就相同的游戏，那么一般不会丢失同步；而如果是像苍穹红莲队这样随机性比较大的游戏，则可能会出现不同步的情况。而PSP1000主机和PSP2000主机之间的PS模拟器联机也完全没有问



题。具体哪些游戏联机效果最完美，大家可以自己测试一下^^。

如此，在神奇的iR Shell的帮助下，官方PS模拟器也实现了原本不支持的功能，成为继FC模拟器NesterJ、MD模拟器DGEN、街机模拟器CPS1PSP、CPS2PSP、MVSPSP等之后又一款支持双打和对战的模拟器。不得不让人感叹，有了破解和自制软件的PSP主机不愧是神机！也许哪一天SONY也会受到这个的启发，为PS模拟器正式添加联机对战的功能。另外一条好消息，原本打算在发布了3.71M33的1.5核心补丁以及对应新版PSP主机的潘多拉软件以后就准备再次归隐的Dark_AleX，也公开表示将继续留在PSP破解的前线，看来神仍然舍不得这个具有挑战和惊喜的领域，而我们也暂时不用担心PSP主机上没得新东西可折腾了…… □文/HK$

要素完美收集指南

舞动华丽的婆裟罗

本文是对战国BASARA2 英雄外传的全部隐藏要素收集进行指南，具体包括武器、防具、装备道具、称号、隐藏服饰，对获取重难点详细讲解和入手心得，最终达成全要素完美制霸的目标。这次游戏一共增加了9位人物，除松永久秀外，其他人都可以使用，分别是阿市、浅井长政、风魔小太郎、片仓小十郎、德川家康、北条氏政、本愿寺显如、今川义元。在本传的基础上，本作为每名新角色增加了8件武器，3件防具，1件专用装备道具，其中阿市、浅井长政、风魔小太郎、片仓小十郎4人设计的比较完整，而其他4人明显诚意不足，只有招式单调，而且只有两个固有技。故事模式只有阿市、浅井长政、片仓小十郎3人的，还是每人5关；新的外传模式只有长曾我部元亲、前田庆次、真田幸村、伊达政宗和风魔小太郎5人的，每人3关。大武斗会模式针对前作的弊端进行了改良，还新增了极大武斗会模式。因为只能继承本传记录，不能连动，前作中的人物等级、能力、武器、防具等要素都能继承，前作中的人物只能在自由合战、天下统一、大武斗会等模式中使用，而没有剧情故事模式。道具数量由前作中的120个增加为150个，称号数量由前作中的54个增加为84个，并将获得点数的上限提升为800点。　□文/七曜

 继承

本作只能继承本传记录，不能连动，这就意味着只能拥有前作中的数据，不能玩到前作中的游戏内容。两张游戏盘是完全独立的，不能互动。可继承角色的等级、成长、各种能力、固有技，全部武器和防具，第二件服饰，每名角色的专用装备道具，已获得的称号。不继承全道具（角色的专用装备道具除外），小判，以及故事模式和天下统一模式里累计时间。



↑本作能继承前作中获得的最强武器和防具。

真田幸村

真红双焰枪，被誉为"日本第一强兵"。在上田城攻防战中一战成名，后在大阪夏之阵中在率军冲击德川军总大将阵地时因兵力悬殊而死。

 战极DRIVE

模仿真·三国无双4中"无双觉醒"的系统，战极DRIVE槽蓄满后，按下L2后即可发动。攻击力、攻击频率和移动速度都会有明显上升，而且自带究极刚体效果，无受创硬直，但受到伤害依然会损失体力，并非无敌。每完成一次百人斩就可蓄满战极DRIVE槽，最多可以累计三级，发动后均是一次性消耗完，在三级战极DRIVE状态下发动BASARA技，就会变成究极BASARA技，不仅持续时间更长，而且HIT数+2。

↓战极DRIVE发动后，人物变为刚体效果，类似于觉醒状态。攻击力、连贯性和攻击频率大幅提升。



 装光

这是浅井专有的技能，发动后剑和盾完全被光束覆盖，攻击力和攻击范围大幅上升，非常实用，但持续时间只有3分钟。使用装光有两个途径，他有一个固有技名为"理力·装光"，直接使用即可，但只有剑或盾有光束覆盖。还有一种方法是装备专用道具"光の剑"，在战斗开始后，剑和盾完全被光束覆盖，但时限到了以后直到战斗结束都不会再发挥功效。



正义的英雄
用光来一扫黑暗

戦国 BASARA2 英雄外伝 HEROES

PS2	本刊译名：战国BASARA2 英雄外传			
	CAPCOM	5480日元	2007年11月29日	
动作育成	DVD-ROM	日版	1-2	208K

 极杀

发动后改用打击技攻击敌人，自带刚体效果，攻击频率和移动速度会有提升。发动极杀有三个途径，按住方块键蓄力以后，就能进入极杀状态，但持续时间较短。他的最终固有技名为“无月极杀”，直接发动即可，但有时限。还有一种方法是装备专用道具“龙の右目”，在战斗中如果体力值为0，就自动复活一次并变成极杀状态，并一直保持着。



←极杀状态发动后，小十郎变为刚体效果，进行徒手攻击。

 刻印技

本作中新增的技，发动时敌人的体力槽闪烁黄光，会有数秒硬直，非常方便连击和脱出。在状态栏查看每名角色的固有技，都会有几个显示为黄名，用这些固有技击中敌人就会发动刻印技。这次新增的一个装备道具名为“追击の后光”，效果是发动BASARA技时，所有处于范围内的敌人都会陷入刻印状态。



←每名武将都拥有带刻印效果的固有技，要多加利用。

 跳返

考验玩家见切能力的技能，在大武斗会模式中的“来自士兵的挑战状”里必须要用到。就是俗称的弹返，在敌人攻击的瞬间防御，成功的话就能弹开敌人的攻击，并使其处于崩防的状态。当然，如果失败的话，就会在毫无防御能力的状态下任人宰割。属于高手向的操作，平常需要勤加练习才能熟练掌握。



←跳返类似于“鬼武者”系列中的弹一闪，是一个需要勤加练习的反击技，发动成功能使敌人崩防。

 连击评价

本作中达成高连击数有丰厚的奖励。每达成100连击，系统就会给一个评价，每达成500连击一次，人物就会拥有一次刚体状态，还会自动获得一个武具作为奖励，连击的有效时间也会延长不少。每达成100连击，获得的小判数量也会翻倍，100是1倍，依此类推500就是5倍，是取得大量金钱的必要手段。



←连击是获得大量小判和武具的重要手段，要勤加练习。

伊达政宗

苍蓝六爪流，战国后期最为出类拔萃的人物，一度控制了大半个日本北部的枭雄。人称“奥州的独眼龙”，“晚生了二十年的战国枭雄”。

全武将隐藏服饰入手方法

游戏中每名武将一共两套隐藏服饰。其中第二套全部是用该武将打通天下统一模式后就获得，难度不限。而本作中又新增的一套第一服饰的染色版，入手方法是将本作全部的8人的ストーリー模式和ストーリー外传通关即可。具体如下：

お市故事模式通关获得染色服饰的武将有：お市、森兰丸、织田信长、浓姬、明智光秀。

浅井长政故事模式通关获得染色服饰的武将有：浅井长政、今川义元、ザビ十、岛津义弘、毛利元就。

片仓小十郎故事模式通关获得染色服饰的武将有：片仓小十郎、上杉谦信、前田利家、まつ、本愿寺显如。

风魔小太郎外传模式通关获得染色服饰的武将有：风魔小太郎、かすが、北条氏政。

伊达政宗外传模式通关获得染色服饰的武将有：伊达政宗、いつき、宫本武藏。

前田利家外传模式通关获得染色服饰的武将有：前田利家、丰臣秀吉、竹中半兵卫。

长曾我部元亲外传模式通关获得染色服饰的武将有：长曾我部元亲、德川家康、本多忠胜。

真田幸村外传模式通关获得染色服饰的武将有：真田幸村、武田信玄、猿飞佐助。



除新武将2P服饰以外，还加了一套染色版服饰

英雄的称号是无上荣耀的象征

全称号

在ストーリー模式、ストーリー外传、自由合战、天下统一模式中达成各种特殊条件，就会获得各种称号，每个称号都有相应的奖励点数，当点数达到规定数值后，就会获得道具奖励。本作中称号数量由前作中的54个增加为84个，并将获得点数的上限提升为800点，如果有继承记录的话，前作中已经获得的称号会全部保留。

スーパーコンボ

达成10000HITS以上连击。本作取消了以前很多加HIT数的道具，而达成500HITS后，玩家就会附加刚体效果，连击的有效时间也大大延长。推荐关卡关ケ原の战い，可以用竹中半兵卫在地图边缘不停地刷从山上冲下来的人，或者在关卡京都けんか祭中，找一个死角，站在吹法罗号的号手附近，就会不停的出兵。

挑战完全制霸

大武斗会“来自士兵的挑战状”全部通过。其他的要求都比较好达成，就是要求用跳返无伤过关，操作技术好的玩家当然没问题，但对于新手来说，也有办法。就是用明智光秀，他的固有技“守护の铠骨”发动后就会暂时无敌，抓紧时间吧。

铁壁ガードマン

天下统一松永军迎击战中全人质救出。这关主要是要把握好，守护大门和救人的时间差，必须在松永久秀到来前救出全部4人。这里推荐装有“光の剑”和“韦驮天抄”的浅井长政，超强的范围和攻击力，配上飞速移动，时间绝对够用。

人类最强

天下统一中击败挑战者“宫本武藏”，这关主要是时间紧，推荐お市或まつ，装备专用道具+“猛将の怒り”+“愚か者の法”+“备えの神水”+“手练の准备”，出阵后发动战



全部称号达成，获得点数解析

称号	入手方法	获得点数
初めてのFEVER	第一次达成500HITS以上连击	1点
コンボマスター	第一次达成2000HITS以上连击	5点
スーパーコンボ	第一次达成10000HITS以上连击	25点
热唱侍	装备“热唱类”道具过关	1点
あんたが大将	装备道具“ごますり棒”过关	1点
桃色大将	装备道具“白金切符”过关	1点
心眼の达人	装备道具“常暗の眼镜”过关	3点
リセツト侍	装备道具“2度目のくじ引き券”过关后使用	1点
おみくじ侍	装备道具“一八のおみくじ”过关后使用	1点
キヤソプル侍	装备道具“あぶく钱の财布”过关	1点
くいしんほう将军	任意一关食用“おにぎり”超过30个	3点
钢铁の肝脏	任意一关食用“神水”或“惠比寿樽”超过30个	3点
财宝ハンター	任意一关过关后，获得玉手箱和武具的总和为24个	12点
逆转ホームラン	任意一关在濒死状态下击破敌总大将	3点
逆转满垒ホームラン	任意一关在濒死状态下用究极BASARA技击破敌总大将	5点
バサラ者	任意一关使用BASARA技击破敌总大将	3点
挑发王	任意一关用挑衅技击破敌总大将	5点
见切りの名手	利用跳返攻击击破敌总大将	3点
百战练磨の兵	出战次数超过100	5点
百万长者	总小判累积数达到百万两以上	8点
ゴールドメンバー	任意一个武将的商品全部购买完毕	15点
道具マニア	全部装备道具入手	40点
武器マニア	全部武将武器入手	40点
防具マニア	全部武将防具入手	30点
合战マスター	全战场通关	20点
爱 MAX	全角色等级MAX达成	100点
THANKYOU FOR PLAYING	游戏累积时间突破100小时	30点
天下人	难易度“普通”，天下统一达成	10点
日本一	难易度“难しい”，天下统一达成	15点
宇宙一	难易度“究极”，天下统一达成	20点
ワンパターン武者	天下统一全程不使用固有技和BASARA技通关	1点
ワンパターン将军	天下统一全程只使用BASARA技或究极BASARA技通关	5点
千军万马の兵	任意一关在骑乘状态下击破敌总大将	3点
バサラ大将	每关都使用BASARA技击破敌总大将	10点
Stylish	天下统一任意一关无伤过关	13点
Super Stylish	天下统一难易度“究极”限定，在没有中断的情况下，任意一关无伤过关	50点
阿修罗道	在全程没有中断的情况下，天下统一达成	3点
电光石火の兵	婆娑罗历3年12月内，天下统一达成	9点
财宝ブリーダー	天下统一中培育出LV10的财宝	10点
智勇兼备の将	天下统一达成，总击破数不能超过100	10点
万夫不当の兵	天下统一达成，总击破数超过7000	10点

称号	入手方法	获得点数
FEVER侍	天下统一全程所有关卡中，都达成过连击数500HITS以上	7点
人类最强	天下统一中击败挑战者“宫本武藏”	5点
铁壁ガードマン	天下统一松永军迎击战中全人质救出	8点
ゴッド英雄	装备道具“神之领域”天下统一通关	30点
天上天下唯我独尊	难易度“究极”，用初级装备天下统一达成	25点
鸡侍	难易度“普通”，装备最强武器，天下统一达成	8点
完全制霸	用全部30名武将，天下统一达成	22点
奥州笔头	用伊达政宗，天下统一达成	1点
天霸绝枪	用真田幸村，天下统一达成	1点
绚丽豪壮	用前田庆次，天下统一达成	1点
裂界武帝	用丰臣秀吉，天下统一达成	1点
征天魔王	用织田信长，天下统一达成	1点
天衣无缝	用长曾我部元亲，天下统一达成	1点
月下为君	用かすが，天下统一达成	1点
破邪清真	用森兰丸，天下统一达成	1点
苍天疾驱	用猿飞佐助，天下统一达成	1点
贤才瞬丽	用まつ，天下统一达成	1点
苍烈瞬躏	用竹中半兵卫，天下统一达成	1点
冷眼下瞰	用明智光秀，天下统一达成	1点
诡计智将	用毛利元就，天下统一达成	1点
神速圣将	用上杉谦信，天下统一达成	1点
一刀必杀	用岛津义弘，天下统一达成	1点
战神霸王	用武田信玄，天下统一达成	1点
豪放磊落	用前田利家，天下统一达成	1点
战国最强	用本多忠胜，天下统一达成	1点
缭乱无比	用浓姬，天下统一达成	1点
南蛮我道	用ザビー，天下统一达成	1点
天真烂漫	用いつき，天下统一达成	1点
天惊动地	用宫本武藏，天下统一达成	1点
仁吼义侠	用片仓小十郎，天下统一达成	1点
信义不倒	用浅井长政，天下统一达成	1点
幻妖言惑	用お市，天下统一达成	1点
东照权现	用德川家康，天下统一达成	1点
信财成皇	用本愿寺显如，天下统一达成	1点
老成刚毅	用北条氏政，天下统一达成	1点
虚张声势	用今川义元，天下统一达成	1点
疾风翔恸	用风魔小太郎，天下统一达成	1点
挑战制霸	大武斗会“来自士兵的挑战状”通过一个	1点
挑战完全制霸	大武斗会“来自士兵的挑战状”全部通过	20点
大武斗会霸者	大武斗会一百战通过突破	10点
极·大武斗会霸者	极·大武斗会一百战通过突破	10点
大武斗会超人	大武斗会100连胜达成	20点
大武斗会神	大武斗会和极·武斗会都100连胜达成	50点

↑将两个大武斗会全部不中断踏破就会被“封神”。

↑将全武将等级达成MAX，这就是对本游戏“爱”的表现。

天上天下唯我独尊

极DRIVE后，直奔武藏发动BASARA技即可。

财宝プリーター

获得条件是培育出LV10的财宝，方法是让任意敌势力占领10个地域后，其拥有的财宝就会达到LV10。换言之就是我方势力最多只能占领8个地域（宫本武藏可以为9个，他的天下统一模式共有19个地域）。推荐使用武将为宫本武藏，他能任意选择所攻打的势力，这样能很好地控制整体局面，随心所欲地培育出LV10的财宝，为占领地域多的势力保驾护航，使其轻易占领10个地域。另要多活用S/L大法，因为每次取档后交战的势力都是随机的。

财宝ハンター

任意一关过关后，获得玉手箱和武具的总和为24个。取得此称号有两种方法，在此推荐第一种。打小田原城急袭战，装备一重**のほうび**地水火风空，5个道具出战。找到马后，先直行在某间民家附近会看见三个蓝色宝箱，会在中间一个里取得一个玉手箱，然后用最快速度冲过荣光门，达成特别恩赏就会出现隐藏通路，在尽头能得到总和5个玉手箱加武具，然后达成3个500HIT获得3个武具，并在地图中央有三个蓝色宝箱中取得另一个武具，然后全灭包括总大将在内的全部9名敌将，共计取得19个玉手箱和武具，然后加上道具一重**のほうび**系列的效果，过关后追加5个玉手箱，就正好达成玉手箱和武具的总和为24个。另一种方法是出战前装备道具一八**のおみくじ**，然后在过关后抽取大吉，来获得奖励，但极力不推荐此方法，是不得已而为之。

智勇兼备の将

天下统一达成，总击破数不能超过100，最便捷的方法是直取每关的总大将及守门的将领。对关卡的熟悉，能轻易地选择出进攻的路线，还是推荐使用武将为宫本武藏，打我在这推荐的关卡，就能轻易获得此称号。最南端灼热战→严岛**の战い**→四国重骑战→前田家家中战→本愿寺黄金传说→濑户内海战→本能寺最终决战，请再结合S/L大法。

天上天下唯我独尊

难易度"究极"，用初级装备天下统一达成。具体要求是整个统一过程中只能装备第一武器，不能装备任何防具和道具，难度非常大。推荐使用武将为宫本武藏，主要是好控制整个战局的进程，也好选择一些直取总大将的关卡进行攻略，再就是推荐如本多忠胜、**かすが**、猿飞佐助、上杉谦信这种拥有强力BASARA技，战斗力强的角色。

挑发王

任意一关用挑衅技击败敌总大将。只推荐宫本武藏和上杉谦信装备专用道具二天一流卑奥义和战蔷薇使用挑衅技，威力相当惊人。

くいしんう将军

任意一关食用"**おにぎり**"超过30个。推荐关卡为三方ケ原逆袭战，此关达成特别恩赏后，敌兵粮库内有20个左右的**おにぎり**，然后总大将处也有很多**おにぎり**，要是还不够，就每斩50人会出现一个**おにぎり**。



本次英雄外传一共增加了9位人物，但只有其中8位可以使用，分别是お市、浅井长政、风魔小太郎、片仓小十郎、德川家康、北条氏政、本愿寺显如、今川义元。松永久秀是作为敌方专用BOSS型NPC登场，相信在不久的将来，战国BASARA3上就能使用。在本传的基础上，本作为每名新角色增加了8件武器，3件防具，1件专用装备道具，第二套服装及所有角色都加了一套染色版服装。其中お市、浅井长政、风魔小太郎、片仓小十郎4人设计的比较完整，而其他4人明显诚意不足，只有招式单调，而且只有两个固有技。还对本传中角色的部分固有技判定、性能进行了修订，为所有角色在部分固有技上增加了刻印效果。



→百兽之女王——阿松。

宫本武藏

天惊动地

招式怪异且实力强大的角色。只有两个固有技，"二天一流 必杀袋叩き"近身战技能，范围超大，连贯性高，升级后随着持续时间增长，伤害输出也相应提高。"二天一流 奥の手"远程道具攻击，攻击射程很远，带有吹飞效果，攻击时间长，飞行道具数量可观。BASARA技的威力相当大，只是需要一定的操作性。

ザビー

南蛮我道

非常无敌的角色。固有技"炎あれ"是中远程攻击，威力大、射速高且硬直小。"天使あれ"，召唤出小天使护身，可以完全防御敌人的攻击。"突击あれ"，冲刺攻击，蓄力后可延长突进时间。他的杀手锏还是BASARA技，召唤出一门重炮轰击敌人，在近距离全中敌人，伤害输出非常可观，但需要经过一定的练习。

毛利元就

诡计智将

比较另类的角色。固有技多半是陷阱类的，他的专用道具实用价值较高，在设置陷阱的时候不会被打断。"拔き手·烈"是近战技能，有极高的攻击频率，速度也很快。"封じ手·怀"能控制敌人成为自己的部下，如果玩家被攻击到硬直，就会解除，无时间限制。BASARA技，性能不错，最后的光束攻击全中伤害输出很可观。

长曾我部元亲

天衣无缝

很个性的角色。普通技和固有技的范围都很不错，固有技"三霸鬼"的性价比很高，是最实用的技能之一。"四缚"能把绝大多数敌人网住，配合其他招使用甚好。"八破"是大范围攻击，蓄力后威力和持续时间都很理想。"十飞"是直线攻击，简洁爽快。他的BASARA技性能很一般，威力不够高，最后一下陨石攻击需要控制。

かすが

月下为君

春日绝对是无比强力的角色。固有技"密仪 月轮"是360度旋风腿，速度快且连击数高。"密仪 阳炎"是当身技，在攻击的瞬间可以瞬移并进行反击，防御状态也可，很实用。"密仪 群萤"是大范围追踪技，放出大量萤光攻击敌人，可蓄力，性能很高。BASARA技是她的主力技之一，超高的攻击判定和十分容易掌握的操作感。

上杉谦信

神速圣将

军神用起来也很顺手，一定要装冰属性武器。速度极快而且能冰封对手，固有技"神烈"是近身战的利器，多段连击，敌人被冰后用更佳。"神斩"是突进技，经常能冰封敌人，出其不意。"神阵"绝对的主力技，自带冰封和刻印效果，看准距离连续使用，敌人将不复存在。BASARA技的威力很高，发动时要看准敌人位置。

いつき

天真烂漫

她也是个性型的角色，固有技"まつりばやし"是吹飞突进技，性能不错。"おらさちから"是徒手攻击，而且还是刻印技，频率高伤害输出可观，主力技。"大かんぱ"是大范围打击技对付敌人群体时效果不错，有冰封效果。"雪だるま警报"，超大范围轰击技，满屏雪人砸向敌人，有冰封效果。BASARA技也很好用。

片仓小十郎

仁吼义侠

性能比较一般的角色，固有技"穿月"是突进技，性能很好，范围、速度、威力均有保障。"霞断月"能攻击面前的一片敌人，威力不错，还带有雷属性，能使敌人硬直。"乱れ十六夜"是连击技，可连按，持续时间长，连击数高。鸣神是高威力蓄力技，雷属性切三段发射，要注意提前量。BASARA技的性能比较一般。

伊达政宗

奥州笔头

人气角色，实力中上。固有技"MAGUNUM STEP"是突进技，带雷属性，非常好用。"JET-X"，吹飞技，对群体敌人比较有效。"PHANTOM DIVE"，大威力的轰杀技，一锤定音类的。"HELL DRAGON"，雷属性超大威力的终极技，要算好提前量。"WAR DANCE"六爪流状态，刻印技。BASARA技是乱舞技，性能中上。

真田幸村

天霸绝枪

拥有强力专用道具的角色，但装备上以后在究极难度下操作不好容易被瞬杀。固有技"大车轮"的性能很好，虽然威力低了点，但是刻印技。"千两花火"炎属性吹飞技，安全性高，实用性较强。"红莲脚"是范围技，判定不错，但出招慢。"火焰车"是炎属性终极技，相当霸道，对操作稍有要求。BASARA技是乱舞技，性能中上。



猿飞佐助

苍天疾驱

绝对的强力角色，专用道具推荐装备。固有技“引寄の术”范围很不错，还是刻印技。而“影追の术”是突进技，能有三段攻击，命中不错。“空蝉の术”，招牌技之一，当身技，威力和性能都极强。“分身の术”，也是招牌技之一，放出两个分身和自己一同攻击，范围大大增强。BASARA技是杀手锏，极强的判定和攻击效果。



武田信玄

战神霸王

伤害输出很高的角色，固有技“疾きこと风の如く”是主力技之一，出招比较快还可4段蓄力，发动后判定不错，而且持续时间长，还是刻印技。“徐かなること林の如く”可以将体力值转换为BASARA槽的增加量。“动くこと雷の震うが如く”，另一个主打技，攻击距离超远程，而且可以连发。BASARA技性能极其不高。



前田利家

豪放磊落

比较容易上手的角色，固有技“火口の连弹”是连射技，随等级提高火球数量会增加。“来い鹰よ”，召唤鹰群攻击，范围大还是刻印技。“兽の连击”如果把握好出手时机命中的话，是一个很强的技能，特别是对敌将。“炎の跳跃”，绝对的主力技之一，炎属性，判定优良。BASARA技要瞄准了再发动，范围和威力十分可观。



まつ

贤才睟丽

超强的角色，一定要装备道具“百兽の女王”和“猛将の怒り”，用BASARA技就能瞬杀敌将。固有技“飞べ太郎丸”召唤鹰群攻击，性能优秀还是刻印技。“古流 天驱け星”，突进技，也是刻印技。“古流 天の星云”绝对的主力技，性能非常优秀。“怒れ、五郎丸”，召唤巨熊，哮后直线攻击，伤害输出巨大。



前田庆次

绚丽豪壮

中等偏上的角色。固有技“恋つづり”是近身连击技，可连按，性能不错。“浮世の恋”，和“恋つづり”相似，但有刻印效果，推荐。“恋のかけひき”乱舞系招式，需要根据提示按键才能全部使出，性能不错，段数高。“恋の岚”，大范围技，风属性，能将敌人吹飞。BASARA技威力大且范围广，很实用。



丰臣秀吉

裂界武帝

近身战得意角色，以抓人投技为主。固有技“金刚破灭”是吹飞技，而且能破防。“灰尘乱涡”，大范围旋转技，比较好用，但威力有限。“天地葬送”主要用于对敌将的单体攻击，三段攻击的威力不错。“破邪冲天”绝对的主力技，乱舞连击后能造成非常大的伤害输出。BASARA技的性能中等，最后一击的威力很高。



竹中半兵卫

苍烈睟蹒

固有技“华やかに”是绝对的主力技能，华丽的乱舞连击，范围和威力均比较理想。“甘く柔らかに”，挑空技，360度的判定，收招硬直短，非常容易连击。“暗に包まれて”，漫天暗雨，范围大且能吸体力。“命绝えるように”，极限突进技，途中体力持续减少。BASARA技的性能很不错，就是要控制好方向。



島津义弘

一刀必杀

力量型角色。固有技“示现流 六进”是主力技之一，他少有的范围技。“示现流 击昌”，雷属性刻印技，破绽小，推荐。“示现流 断岩”准备时间超长，对所有杂兵一击必杀，威力超高。“示现流 来迅”，主力技之一，威力和范围都很理想，雷属性能蓄力，二段攻击威力惊人。BASARA技的伤害高大范围小的可怜。



明智光秀

冷眼下瞰

很无敌的角色。固有技“怨恨的斩击”出招快，破绽小，三段普通攻击后可用此技取消，然后可再连上三段普通攻击，如此循环。“诅咒的 千棘”可蓄力，能将敌人定身，还是刻印技，相当无耻。“屈辱的 追打”，持续时间超长的连击技。“守护的 铠骨”，无敌技。BASARA技的连段数和威力也相当的高。



浅井长政

信义不倒

很容易上手的角色。专用道具推荐装备，虽然只有3分钟，但能大幅提升攻击力和范围，使得普通攻击十分霸道。固有技“刮目·突击进”是冲刺攻击，距离、威力和范围都比较理想。“天空·烈翔剑”挑空技，可追击，还是刻印技。“无言·即斩”，杀阵攻击，把握好节奏，威力超强。而BASARA技的性能就比较一般。



お市

幻妖言惑

很怨念的角色。推荐装备道具“漆黑の花嫁衣裳”和“猛将の怒り”，用BASARA技基本也能瞬杀敌将。固有技“抱け我が胸”范围不错，还有刻印效果，“震え我が背”主力技之一，大威力、大范围的吹飞技。“食え彼の肠”是高段连击技，威力较低。“呻け死の华”，终极技，威力大而且能吸体力，要注意出招的时机。



织田信长

征天魔王

很霸道的角色。固有技“远雷遥”的射程和威力都相当理想，推荐技能。“障壁深　”有360度周身攻击判定，防身效果好。“厄灾ノ棘”虽然威力不高，但是定身效果好，且是刻印技。“穿タレル深红”主力技之一，用披风持续攻击敌人，连击数和威力都很理想，就是持续时间稍短。BASARA技十分霸道，特别是范围十分理想。



浓姬

缭乱无比

射击型角色，因为使用方法和别人不同，比较无赖。固有技“黑蜥蜴”是吹飞技，简洁明了。“大蛇の吼”，机枪扫射，适合游击战。“蝴蝶の目觉ぬ”，近身六连击，破绽小且是刻印技。“秋津の渡り”，进入主视角射击，射程无限，多加利用。“叫天子の舞”，360度周身射击，连贯性强。BASARA技威力甚小。



森兰丸

破邪清真

速度型远程角色。固有技“虹驱”是突进技，距离超远。“豪雷”算准距离后，性能很不错，雷属性的刻印技。“五月雨”的连贯性和射速都不错，而且射程很远。“岚矢”具有追踪效果，而且威力很理想，强力吹飞技。“流星雨”是终极技，浮空乱射，威力和连贯性都无可挑剔。BASARA技是漫天箭雨，更无可挑剔。



本愿寺显如

信财成皇

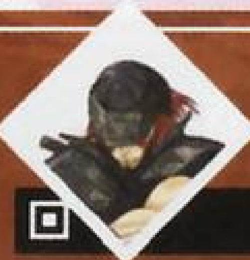
可以视为克隆角色，他的普通攻击和武田信玄采用相同的组模，攻击力强大且范围很广，他的空中重攻击却相当实用。固有技“跃动する大腿筋”本身性能一般，就是空中的双腿飞踢，但配合另一个固有技“特选筋肉玉”则能提升一个档次。“特选 筋肉玉”能增强飞腿的范围和威力。BASARA技的性能一般。



北条氏政

老成刚毅

老当益壮的强大角色。普通攻击动作慢，但配合固有技和专用道具却能翻身。固有技“北条家 最高炎”是能让北条氏政化腐朽为神奇的技能。令他像觉醒一样，整个攻击过程中出招的破绽大幅缩小，专用道具能延长有效时间。而“北条家 冰结奥义”拥有超高范围的结冰率，很强。BASARA技的性能也绝对强得无可挑剔。



风魔小太郎

疾风翔恸

超爽快的角色，普通攻击连贯性强，招式飘逸。固有技“疾”是范围突进技，性能强，适合追击和连击。“散”是大范围的攻击技，拥有超大的范围和极高的连击数，威力中等，风属性。“绞”的威力相当可观，对群战的时候比较容易发挥，对单体时需要测算好距离使用。“旋”是大范围投掷技，BASARA技的性能优异。



本多忠胜

战国最强

战神级的角色，强烈推荐装备“猛将の怒り”，BASARA技能瞬杀任何人。因为天生有刚体效果，光普通攻击就足够横行天下，只是招式破绽较大。固有技“突进形态”相当霸道，威力很强，搭配“援护形态”更是相得益彰。“援护形态”能发射三个浮游炮，不管是攻击还是护身都十分完美，还是雷属性刻印技。



德川家康

东照权现

完全依赖本多忠胜作战的角色，普通攻击的连贯性和范围都还可以。只有两个固有技，“坊暴棒”是挑空打击技，可以在空中追击。“本多忠胜出阵せよ”则是主力技，召唤本多忠胜作为坦克来炮击敌人，装备专用道具能使炮弹变为电磁炮。BASARA技无比强大，也是召唤本多忠胜进行全屏雷击，一定要装道具“猛将の怒り”。



今川义元

虚张声势

十分搞笑的角色。虽然使用扇子的范围较小，但普通攻击的连贯性很高，而且招式破绽比较小。固有技“きまぐれ浮扇”是飞行道具类技，随着等级的提升，攻击面积比较可观，但威力中等。而“なないろ晴舞台”则是近身连击吹飞技，连击数高，威力尚可。BASARA技的判定很有限，而且攻击频率较低，最后一击还不容易命中。



英雄的武具是在乱世中生存的必须品

全武具

本作的武具包括武器和防具，随着等级的提高，威力和效果会递增提升，部分武器附带属性和特殊能力，带属性和特殊能力的武器是固定的。武具入手时均为刚解除封印的等级1，封印解除后就能在相应难度下随机拾取。获得未解除封印等级的武具时，会自动转化为金币。当再次入手相同的武具时，会自动提高该武具的等级，最高为100级，等级显示为MAX。

从上文中可见，除了最终武器和防具外，其余武具都是在商店内购买或战场上不同难度下随机拾取的。商店中购买的第三、第五和第七武器，只要金钱充足，就能一次性购买第三、第五、第七武器和第一防具。而第二、第四、第六武器和第二防具，则需要在战场上随机取得，理论上在解除等级封印后，任何难度下都能获得。但经过实际验证，第六武器和第二防具一般都会在究极难度中出现，在困难难度下出现的几率非常低，笔者在普通难度中从未获得第六武器和第二防具。

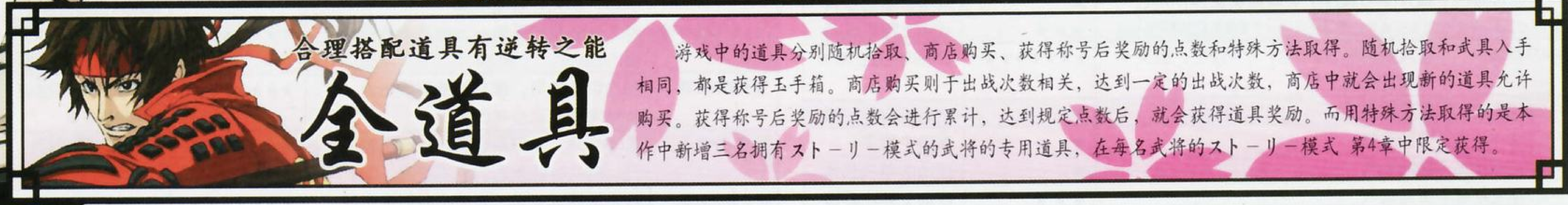
所有的第二和第五武器都能提升BASARA槽的增加量，所有的第三和第六武器都附带人物相应的属性，所有的第四和最终武器都带有HIT数追加1的效果，而第七武器都是角色的恶搞武器，能极大地提升使出会心一击的概率，配合装备呼运のお守り系列的道具效果显著。而毛利元就的第七、最终武器；**いつき**的第七武器；**かすが**、伊达政宗、真田幸村、风魔小太郎、浅井长政、本愿寺显如的最终武器也都附带属性。所有的第一防具都带有按下防御键的判定时间延长的效果，所有的第二防具都带提升**バサラ**槽增加量的效果，所有的最终防具都带受到攻击不会硬直的效果。

推荐新加入武将获得除最终武具外的武具的流程，先打普通难度下每名武将的故事模式、外传模式和天下统一，一是为了初期练人，二是为了收集第二和第四武器，而且顺便获取每名武将的专用道具。在普通难度下一般都能获得第二武器，运气稍好也能获得第四武器，武将等级也在20多级，有基础挑战困难难度。接着就在困难难度下进行天下统一模式，主要目的是为了获得第四武器，并将人物等级提升到40级左右，并取得每名武将的隐藏服装（每名武将的隐藏服装只用任意难度达成天下统一即可获得）。接着就可以在究极难度再次完成天下统一模式，获取第六武器和第二防具。在战场上要尽量多击败有姓名的敌将，每名敌将都携带一个武具或玉手箱，也能有效的提升武将等级。另非常值得一提的是，在达成天下统一时，会有整个征战过程中获取财宝的结算，在相应难度下有90%以上机率会出现尚未入手的武具和道具，所以在征战中选择攻打势力时，尽量选择拥有财宝是武具或玉手箱的势力。

最终武器和最终防具分别在大武斗会模式的100回合和50回合获得，要想完美收集必须反复打过大武斗会模式的100回合完全制霸，是一个非常需要毅力和耐性的工程，好在这次可以以主副将的形式，一次派两名武将出阵，同时也能获得两人的最终武器和防具。而且能每10回合就能记录一次，但连续突破100回合有称号奖励，获得的经验值和小判数能连续累计翻倍。大武斗会模式其实就是一个生存模式，通过在战场上打破红色宝箱、杀掉背红色宝箱的杂兵获得回复道具。这次在大武斗会中还加入了"来自士兵的挑战状"这个小要素，达成相应的要求就获得奖励。主要方面有连击数、击破数、小判数、跳返和无伤过关，全部完成也有相应的称号获得。而极・大武斗会则是一个限时生存模式，和大武斗会不同之处就在于每回合都有时间限制，必须在限时内过关，剩余的时间会累加到下一回合，途中不能中断，一次性完成100回合，这里面取消了"来自士兵的挑战状"的设定，但也能获得最终武器和防具作为奖励。

大武斗会每10层除了可以中断记录外，还能重新选择装备武器、防具和道具，甚至到别的模式中练级，所有战斗元素都是通用的，是个非常人性化的设定，在很多回合中会出现"斗士"，一定要优先将其击败，否则杂兵会无限增援。普通战法要以先击倒个体为目标，打游击战，切不可逞英雄主义上去硬拼；而如果所使用的武将等级较高，通常60级以上，装备道具"猛将の怒り"和"愚か者の法"发动战极DRIVE BASARA技，能对所有敌将一击必杀，如果遇到宫本武藏、上杉谦信等强力武将苦手时，可选用此极端办法。如果要一口气突破一百回合，那么一定要装备道具"怨念の再利用"，效果是击倒的敌人数量越多，玩家的攻击力越高，到了后期，一个普通的BASARA技都能轻易秒掉一个敌将。像某些不太容易上手的武将，可以采取"传帮带"的方法拿最终武器和防具，将其设为副将，用一个强力武将作为主将。推荐**まつ**，可以专用道具"百兽の女王"+"猛将の怒り"+"怨念の再利用"绝对强大到逆天。这次取消了前作每回合能回复体力和BASARA槽的强力道具"胜利の女神像"。整体上来看，就算没有道具"胜利の女神像"也不算难，战场上会出现体力回复道具，只要每次选择好适当的装备，合理利用切换武将，都能顺利打过。道具"觉醒の烧印"利用价值较大，除了能将第七武器和第二防具的等级提升到MAX以外，还能提升刚力の腕轮和守护の铠的等级到MAX。另，有很多角色的专用道具也强力推荐装备，如お市的漆黑の花嫁衣裳、**まつ**的百兽の女王、浅井长政的光の剑、真田幸村的大喷火、猿飞佐助的空蝉の极意、明智光秀的黄泉がえりの香等等。

全武具获取方法	
第一武器	初期持有
第二武器	战场上拾取
第三武器	商店内购买
第四武器	战场上拾取（推荐困难难度以上）
第五武器	商店内购买
第六武器	战场上拾取（推荐究极难度以上）
第七武器	商店内购买
最终武器	通过大武斗会模式或极・大武斗会第100回合
第一防具	商店内购买
第二防具	战场上拾取（推荐究极难度以上）
最终防具	通过大武斗会模式或极・大武斗会第50回合



合理搭配道具有逆转之能

全道具

游戏中的道具分别随机拾取、商店购买、获得称号后奖励的点数和特殊方法取得。随机拾取和武具入手相同，都是获得玉手箱。商店购买则于出战次数相关，达到一定的出战次数，商店中就会出现新的道具允许购买。获得称号后奖励的点数会进行累计，达到规定点数后，就会获得道具奖励。而用特殊方法取得的是本作中新增三名拥有ストーリー模式的武将的专用道具，在每名武将的ストーリー模式 第4章中限定获得。

名称	效果	稀有度	入手方法
体力の宝珠	体力值上限上升	——	战场上随机获得
刚力の腕轮	攻击力上限上升	——	战场上随机获得
守护の铠	防御力上限上升	——	战场上随机获得
おにぎりのお守り	おにぎり回复量上升	——	战场上随机获得
德用ひょうたん	神水回复量上升	——	战场上随机获得
炎のお守り	炎属性攻击的追加伤害无效化	★★	战场上随机获得
雷のお守り	雷属性攻击的追加伤害无效化	★★	战场上随机获得
冰のお守り	冰属性攻击的追加伤害无效化	★★	战场上随机获得
风のお守り	风属性攻击的追加伤害无效化	★★	战场上随机获得
暗のお守り	暗属性攻击的敌人体力回复无效化	★★	战场上随机获得
光のお守り	光属性攻击的防御崩坏无效化	★★	战场上随机获得
禁忌のお守り	炎、雷、冰、风、暗、光属性攻击追加伤害无效化，但受到无属性攻击的伤害增加	★★★★	战场上随机获得
狂战士の帷子	受到攻击不会硬直	★★★★★	商店中购买
才藏の笠	被弓或枪攻击不会硬直	★★★★	商店中购买
清正の虎皮	受到伤害减轻3/4	★★★★★	商店中购买

名称	效果	稀有度	入手方法
逆鳞手甲	防御时受到飞行道具攻击后，会将其反弹	★★★★★	商店中购买
必胜だるま	提升发出会心一击的几率	★	战场上随机获得
连击扇子	COMBO攻击持续时间延长，HIT数增加	★★	商店中购买
鬼神の法具	500HIT后发动BASARA FEVER的时间延长3秒	★★	战场上随机获得
万年冰の水晶	战极DRIVE的发动时间延长3秒	★★★	商店中购买
韦驮天抄	提升移动速度	★★	商店中购买
疾风の鞍	提升马的移动速度	★	战场上随机获得
跳ね返しの镗	按下防御键的判定时间延长	★	战场上随机获得
猛将の怒り	**バサラ**技威力提升1.5倍	★★★★★★	战场上随机获得
八连星の极意	通常攻击的第八击，必定使出会心一击	★★	战场上随机获得
代价の带纽	在**バサラ**槽没满的状态，一关内可以消耗体力发动一次BASARA技	★★★	战场上随机获得
鬼火の蜡烛	在战极DRIVE槽没满的状态，一关内可以消耗体力发动一次战极DRIVE	★★★	战场上随机获得
愚か者の法	给予敌人1.5倍的伤害，但要受到3倍创伤	★★★	战场上随机获得
下克上の绘马	战场上有名的武将能力下降，而其它兵种的能力上升	★★★★	战场上随机获得

名称	效果	稀有度	入手方法
复誓の刃	濒死状态下攻击力上升	★	战场上随机获得
盾坏しの笼手	对盾兵伤害增加	★	战场上随机获得
忍者杀しの佩盾	对忍者伤害增加	★★	战场上随机获得
大男杀しの面	对大体型敌人伤害增加	★★★	战场上随机获得
カラクリ坏しの胴	对重骑兵伤害增加	★★★★★	战场上随机获得
武者杀しの兜	对一般兵士、武士伤害增加	★★★★★★	战场上随机获得
韦驮天のふりかけ	吃到饭团后一定时候内速度上升	★★★	战场上随机获得
练达の战法	提高战极DRIVE发动中BASARA技的增加量	★★★★	商店中购买
骂言杂言の书	提高挑发时BASARA技的增加量	★	战场上随机获得
修罗の金刚杵	BASARA技发动中也可以继续蓄BASARA槽	★★★★★★	战场上随机获得
大谷の头巾	提高濒死时BASARA槽的自动增加量	★★★★★	商店中购买
满腹数珠	提高所有饭团、神水、惠比寿樽的回复率	★★	商店中购买
无驮なき兵粮	体力满时吃到饭团自动回复BASARA槽	★★	战场上随机获得
无驮なき神水	BASARA槽满时吃到神水自动回复体力	★★	战场上随机获得
恶臭香炉	发出恶臭的香炉，敌我双方杂兵都失去战斗意识	★★★★★	战场上随机获得
升天香炉	发出强烈香味的香炉，敌我双方杂兵都会处于眩晕状态	★★★★★	商店中购买
四番の棹	吹飞攻击的吹飞距离大幅提升	★	战场上随机获得
王将の奇迹	吹飞攻击的吹飞距离达到最大	★★★	商店中购买
觉醒の烧印	出战时使武器和防具的LV达到MAX的效果	★★★★★★	商店中购买
时をかける鞭	乘骑时的攻击不会被中断	★★★★	战场上随机获得
黄金の招き猫	每完成50人斩就会出现一个招财猫	★★★★	战场上随机获得
经验のかんざし	每打倒一名敌人就增加1石的经验值	★	战场上随机获得
经验の栉	每打倒一名敌人就增加5石的经验值	★★★★	战场上随机获得
葛より小判	关卡中获得的所有宝箱都变为金币	★★★★	战场上随机获得
常暗の眼镜	角色体力槽隐藏，过关后的恩赏加成增加0.5倍	★★★★★	战场上随机获得
あぶく钱の财布	关卡中敌人掉落金币量增加，但受到攻击时会损失一半金币	★★★★	商店中购买
2度目のくじ引き卷	过关结算时增加一次抽取的机会	★★★	商店中购买
一八のおみくじ	过关结算时对战利品的品质和数量进行调整	★★★★★	战场上随机获得
千手观音の祝福	最大HIT数超过1000后，过关结算追加一个豪华玉手箱	★★	战场上随机获得
武勋の誓れ	关内累计完成500人斩后，过关结算追加一个豪华武具	★★	战场上随机获得
荣光の杯	过关结算时特别恩赏和地点攻略所得的经验值翻倍	★	战场上随机获得
热唱びわ	背景音乐变为OP音乐	★★	商店中购买
热唱こと	背景音乐变为ED音乐	★★	战场上随机获得
热唱つづみ	背景音乐变为选用角色的BGM	★★★★★★★	获得称号点数达到100
ごますり棒	获得我方武将的声援	★★	商店中购买
白金切符	白金娘随机赠送神水	★★★★	商店中购买
备えの神水	以BASARA槽蓄满的状态出击	★	战场上随机获得
手练の准备	以战极DRIVE LV1的状态出击	★	战场上随机获得
血の绊	体力徐徐回复，接近NPC同伴回复速度上升，防御中回复不能	★★★★★	战场上随机获得
心の绊	バサラ槽自动回复，接近NPC同伴回复速度上升，防御中回复不能	★★★★★★	战场上随机获得
怀れかけの时计	极・大武斗会限定装备，每层过关增加时间自动延长10秒	★★★★★★★	获得称号点数达到400
源内の苏生术	体力损失怠尽后复活一次	★★★★	商店中购买
上杉の盐	敌全员体力两倍化	★★★★	战场上随机获得
暗君の阵幕	我方NPC武将不会跟随玩家操作角色	★	战场上随机获得
兼续の前立て	过关结算时，我方每生存一个武将奖励300石经验值	★★★	战场上随机获得
神の领域	过关获得恩赏2.5倍，小判2倍，但关卡难度比究极更难	★★★★★★★	获得称号点数达到200
呼运のお守り 赤	增加运气	★	战场上随机获得
呼运のお守り 青	增加运气	★	商店中购买
呼运のお守り 黄	增加运气	★	战场上随机获得
呼运のお守り 绿	增加运气	★★★	战场上随机获得
呼运のお守り 紫	增加运气	★★★	战场上随机获得
一重のほうび 地	过关后追加一个玉手箱	★	战场上随机获得
一重のほうび 水	过关后追加一个玉手箱	★	商店中购买
一重のほうび 火	过关后追加一个玉手箱	★	战场上随机获得
一重のほうび 风	过关后追加一个玉手箱	★★★	战场上随机获得
一重のほうび 空	过关后追加一个玉手箱	★★★	战场上随机获得
金满蓄金箱 青龙	过关后增加500两金币奖励	★	战场上随机获得
金满蓄金箱 白虎	过关后增加500两金币奖励	★	商店中购买
金满蓄金箱 朱雀	过关后增加500两金币奖励	★	战场上随机获得
金满蓄金箱 玄武	过关后增加500两金币奖励	★★★	战场上随机获得
金满蓄金箱 狮子	过关后增加500两金币奖励	★★★	战场上随机获得
战国武艺全集 壹の卷	过关后增加1000石经验值	★	战场上随机获得
战国武艺全集 贰の卷	过关后增加1000石经验值	★	商店中购买
战国武艺全集 叁の卷	过关后增加1000石经验值	★	战场上随机获得
战国武艺全集 四の卷	过关后增加1000石经验值	★★★	战场上随机获得
战国武艺全集 伍の卷	过关后增加1000石经验值	★★★	战场上随机获得
技の道标 前世	装备中的固有技等级提升	★	战场上随机获得

名称	效果	稀有度	入手方法
技の道标 现世	装备中的固有技等级提升	★★	战场上随机获得
技の道标 来世	装备中的固有技等级提升	★★★★	战场上随机获得
爆风のお守り	对爆弹兵给予的伤害减半	★★	战场上随机获得
一八の丸药	体力归0时会自动复活一次，再归0时会随机决定是否复活一次	★★★★★★	战场上随机获得
火事场泥棒の头巾	濒死时用连击打倒敌人获得的小判增加	★★★★	战场上随机获得
追いはぎの菜刀	每打倒一名敌人一定会获得1两小判	★	商店中购买
两利きの招き猫	吃到招财猫可以获得经验值2倍的时间延长	★★★	战场上随机获得
绝好调のはちまき	体力和BASARA槽全满时爆击率大增	★★★★	战场上随机获得
绝好调の笼手	体力和BASARA槽全满时普通攻击速度加快	★★★★★★	战场上随机获得
怨念の再利用	击倒的敌人数量越多，玩家的攻击力越高	★★★★★	商店中购买
刹那の见切り	跳返成功后攻击力大增，但受伤害2倍	★★★	战场上随机获得
六神の勾玉	增强角色的攻击属性威力，给予敌人追加攻击属性的伤害	★★★★★	战场上随机获得
愤怒の攻击	增强爆击的攻击力	★★★★	战场上随机获得
威力变化镜	装备中的武器和防具幻化为所持有中最强武器个防具的能力	★★★	商店中购买
一八の财布	过关时得到的小判会变成4倍或缩减为1/4	★★★★★	商店中购买
褒美の大判	过关时追加得到该关卡达成特　e恩赏1/4的小判	★★★★★★	商店中购买
锻冶屋の槌	过关时会得到比现在装备中还要高等级的武器或防具	★★★★	商店中购买
バサラくじ引换券	提高过关时入手的BASARA抽奖券获得几率	★	战场上随机获得
锻练用拘束具	过关时击倒敌人数的经验值会成长150%，但体力槽会变得超短	★★★★★★	战场上随机获得
胜斗の杯 阴・阳	1P进行游戏增加击倒敌人数20%的经验值，2P进行游戏大幅增加100%的经验值	★	商店中购买
达人の眼镜	跳返成功后敌人变成刻印状态	★★	商店中购买
二重の瞬き	稍微延长刻印状态的时间	★★★★	战场上随机获得
连击の后光	BASARA技发动中，画面中所有敌人呈现刻印状态	★★★★★★★	获得称号点数达到500
火事场の马鹿力	濒死时发动的BASARA技会变成究极BASARA技	★★★★★★★	获得称号点数达到300
龙の右目	小十郎专用，体力归0时，自动变为极杀状态，效果持续到过关	★★★★★★★	故事模式第四关达成特别恩赏获得
漆黑の花嫁衣裳	お市专用，加强3　　有黑手的固有威力技和BASARA技的	★★★★★★★	故事模式第四关达成特别恩赏获得
光の剑	浅井长政专用，剑和盾的攻击附加光属性，关卡开始3分以　扔	★★★★★★★	故事模式第四关达成特别恩赏获得
无限六爪流	伊达政宗专用，装备后持续六爪流状态，攻击力大幅提升，但防御、紧急回避不能	★★★★★★★	故事模式第四关达成特别恩赏获得
大喷火	真田幸村专用，以战极状态出战，攻击附加炎属性，受到攻击的创伤增加，濒死时解除战极状态	★★★★★★★	故事模式第四关达成特别恩赏获得
倾奇者が通る	前田庆次专用，发动挑衅技时，周围的人会一起跳舞	★★★★★★★	故事模式第四关达成特别恩赏获得
战友の笼手	丰臣秀吉专用，可以对己方NPC使用投技	★★★★★★★	故事模式第四关达成特别恩赏获得
黑ノ焰	织田信长专用，将全部防御力转化为攻击力，防御力为0	★★★★★★★	故事模式第四关达成特别恩赏获得
长曾我部应援团旗	长曾我部元亲专用，濒死状态时，通常攻击每击必出会心一击	★★★★★★★	故事模式第四关达成特别恩赏获得
もう一つの剑	かすが专用，维持一个分身攻击状态，濒死时自动解除	★★★★★★★	故事模式第四关达成特别恩赏获得
ふしぎな金平糖	森兰丸专用，开场一分钟持续战极DRIVE状态，1分钟过后体力损失75%	★★★★★★★	故事模式第四关达成特别恩赏获得
空蝉の极意	猿飞佐助专用，濒死时受到攻击会自动发动三次空蝉の术	★★★★★★★	故事模式第四关达成特别恩赏获得
百兽の女王	まつ专用，动物系固有技、BASARA技、骑马时的攻击力大幅提升	★★★★★★★	故事模式第四关达成特别恩赏获得
佳人薄命の面	竹中半兵卫专用，入手小判数量下降，但体力缓缓增加	★★★★★★★	故事模式第四关达成特别恩赏获得
黄泉がえりの香	明智光秀专用，体力损失怠尽后，发动BASARA技中可以回复体力	★★★★★★★	故事模式第四关达成特别恩赏获得
日轮の冠	毛利元就专用，使用陷阱类的固有技时不会被中断	★★★★★★★	故事模式第四关达成特别恩赏获得
战蔷薇	上杉谦信专用，发动挑衅技时可以冰封敌人	★★★★★★★	故事模式第四关达成特别恩赏获得
剑豪の德利	岛津义弘专用，受到攻击时HIT数上升	★★★★★★★	故事模式第四关达成特别恩赏获得
爆裂风林火山	武田信玄专用，在BASARA技发动中，固有技HIT数追加5	★★★★★★★	故事模式第四关达成特别恩赏获得
爱妻弁当	前田利家专用，每分钟体力小回复一次	★★★★★★★	故事模式第四关达成特别恩赏获得
プラズマ发生装置	本多忠胜专用，攻击形态中的炮弹变为电磁炮	★★★★★★★	故事模式第四关达成特别恩赏获得
胡蝶のかんざし	浓姬专用，通常攻击由射击变为近身体术攻击	★★★★★★★	故事模式第四关达成特别恩赏获得

名称	效果	稀有度	入手方法
入信者募集の贴纸	ザビ－专用，击倒的敌人变为ザビ－教徒，过关结算时金币增加	★★★★★★★	故事模式第四关达成特别恩赏获得
ハンマー忘れた	いつき专用，不带武器空手出战，防御、紧急回避、バサラ技使用不能	★★★★★★★	故事模式第四关达成特别恩赏获得
二天一流卑奥义	宫本武藏专用，挑衅攻击力大幅提升	★★★★★★★	故事模式第四关达成特别恩赏获得
旋风の落し物	风魔小太郎专用，对空攻击敌人+1HIT效果，击倒1人+5两小判	★★★★★★★	商店中购买

名称	效果	稀有度	入手方法
北条家无限炎	北条氏政专用，延长固有技北条家最高炎的有效时间，+1HIT，被攻击也有效	★★★★★★★	商店中购买
守护神の怒り	德川家康专用，固有技本多忠胜出阵安全发动，本多忠胜的炮击变为电磁炮	★★★★★★★	商店中购买
传说の舞台	今川义元专用，使用固有技七色晴舞台时，周围的敌人也会一起跳舞	★★★★★★★	商店中购买
风吕帝院	本愿寺显如专用，固有技特选筋肉玉安全发动，并减低造成的伤害	★★★★★★★	商店中购买

鬼斧神工般的神兵利器无坚不催

最强武具图鉴

作为一个核心玩家，完美收集游戏所有要素、全灭所有最强BOSS、对游戏的系统了如指掌，对游戏的操作如行云流水，这些都是我们所追求的。游戏中的最强武具是广大玩家心目中必定追求的成就之一。如果其他武器的属性优于最强武器，就可以破弃掉最强武器，然后再装备威力变化镜，这样攻击力和属性都能达到最佳效果。

鬼斧神工铸就神兵利器

浓姬的“双铳惠戊新&逢戊璃”，是鬼泣系列中但丁的“黑檀木”和“白象牙”。伊达政宗的“亚罗棲斗流”是但丁的魔剑“复仇者”。而真田幸村的“棲羽亚陀”就是鬼泣系列中的魔刀“斯巴达”。かすが的“苦无 煌雅”可以堪称是最华丽的究极武器，橙、黄、绿、蓝的彩虹色成为游戏中最靓丽的风景。



宫本武藏	武藏拵	LV MAX	攻撃力 1300
ザビー	SSS. ランチャー	LV MAX	攻撃力 1300
毛利元就	轮刀 封神	LV MAX	攻撃力 1300
长曾我部元亲	长枪 鬼神	LV MAX	攻撃力 1300
かすが	苦无 煌雅	LV MAX	攻撃力 1300
上杉谦信	霸邪圣皇剑	LV MAX	攻撃力 1300
いつき	ヤソマガツヒ	LV MAX	攻撃力 1300
片仓小十郎	霸龙	LV MAX	攻撃力 1300
伊达政宗	亚罗棲斗流	LV MAX	攻撃力 1300
真田幸村	棲羽亚陀	LV MAX	攻撃力 1300
猿飞佐助	飞翔天风	LV MAX	攻撃力 1300
武田信玄	裂袭刃	LV MAX	攻撃力 1300
前田利家	巨枪金刚	LV MAX	攻撃力 1300
まつ	天翔	LV MAX	攻撃力 1300
前田庆次	豪炎轰如	LV MAX	攻撃力 1300
丰臣秀吉	灭掌 霸天金刚	LV MAX	攻撃力 1300
竹中半兵卫	凛刀 天音	LV MAX	攻撃力 1300
岛津义弘	天斩斧 庆云	LV MAX	攻撃力 1300
明智光秀	死坏	LV MAX	攻撃力 1300
浅井长政	浅井一文字“霸邪”	LV MAX	攻撃力 1300
ぉ市	双薙刀“落阳”	LV MAX	攻撃力 1300
织田信长	魔神冥王	LV MAX	攻撃力 1300
浓姬	双铳惠戊新&逢戊璃	LV MAX	攻撃力 1300
森兰丸	裂空荒雷	LV MAX	攻撃力 1300
本愿寺显如	杓杖“筋绮罗金”	LV MAX	攻撃力 1300
北条氏政	鹿刀枪豪球	LV MAX	攻撃力 1300
风魔小太郎	对刀 “零”	LV MAX	攻撃力 1300
本多忠胜	机巧枪 雷神真王	LV MAX	攻撃力 1300
德川家康	葵纹越前康继	LV MAX	攻撃力 1300
今川义元	武扇“金鳞虹彩”	LV MAX	攻撃力 1300

天工开物塑造究极防具

每名武将的最强防具等级达到MAX时，最大防御值能达到650，加上带有抗受创硬直的效果，无愧于游戏中最强武器的性价比。武将的防具设计多种多样，配合武将的装扮，可以间接认为是一套新的服饰。头盔、护肩、甲胄、护臂、手甲、护腰、护盾、披风、面具应有尽有，就连和服、缎带、锁子裙也出现了，是特意为姬将设计的。



宫本武藏	甲胄 不动	LV MAX	防御力 650
ザビー	传说の法衣	LV MAX	防御力 650
毛利元就	皇舞	LV MAX	防御力 650
长曾我部元亲	海皇	LV MAX	防御力 650
かすが	浮悬	LV MAX	防御力 650
上杉谦信	清犀	LV MAX	防御力 650
いつき	ツキユミ	LV MAX	防御力 650
片仓小十郎	般罗若	LV MAX	防御力 650
伊达政宗	雷我	LV MAX	防御力 650
真田幸村	威斧璃衣斗	LV MAX	防御力 650
猿飞佐助	忍甲 雷华	LV MAX	防御力 650
武田信玄	鬼恸爆炎	LV MAX	防御力 650
前田利家	尾张国 牛头骨	LV MAX	防御力 650
まつ	孔雀	LV MAX	防御力 650
前田庆次	鬼神面 夜叉	LV MAX	防御力 650
丰臣秀吉	狮子烈吼	LV MAX	防御力 650
竹中半兵卫	湖月流丽	LV MAX	防御力 650
岛津义弘	金色鬼 瓦肩当	LV MAX	防御力 650
明智光秀	恍骨	LV MAX	防御力 650
浅井长政	攻防具“真道”	LV MAX	防御力 650
ぉ市	残幸	LV MAX	防御力 650
织田信长	焰魔	LV MAX	防御力 650
浓姬	黑地金 丝华宴	LV MAX	防御力 650
森兰丸	起雷弓曳	LV MAX	防御力 650
本愿寺显如	豪羽衣“傍若”	LV MAX	防御力 650
北条氏政	家宝 “铁盾”	LV MAX	防御力 650
风魔小太郎	冥	LV MAX	防御力 650
本多忠胜	钢具足 飞翔壁	LV MAX	防御力 650
德川家康	葵印笼	LV MAX	防御力 650
今川义元	黄金虾兜	LV MAX	防御力 650



距离前作不到一年，《雷顿教授》的第二部作品已经问世了。本作依然保留了前作的风格，这篇攻略将详细解读本作的流程与谜题，与大家共同踏上神秘的解谜之旅。

□文/菁子

NDS	本刊译名：雷顿教授与恶魔箱			CERO A
	LEVEL-5	4800日元	2007年11月29日	
解谜冒险	卡带	日版	1人	1Gb

レイトン教授と悪魔の箱

打开它的人必定会死去……这种箱子的存在你相信吗？

嘈杂的火车站站台内，雷顿（レイトン）教授和少年路克（ルーク）通过检票口，走进了一列高级列车的车厢。看着卧铺包厢内华贵的陈设，路克不禁惊叹起来。雷顿告诉路克，这列"莫伦托利急行（モレントリー急行）"是有着"陆上豪华客轮"之称的著名列车。

列车出发了。雷顿教授和路克面对面坐在包厢的窗前，各自想着心事。虽然窗外的景色很美，但两个人似乎无暇欣赏。忽然，路克从沉思中抬起头：

"恶魔箱……真的存在吗？打开它的人必定会死去，这太难让人相信了。"

听到路克的话，雷顿静静地答道：

"但是，它确实已经在现实中发生了。这个谜，我一定会用双手来解开。"

说完这句话后，雷顿陷入了回忆之中。



↓解谜的冒险之旅从不祥的事件中开始了。

↑在现场找到的证据成了解谜的线索，但依然困难重重。

序章 恶魔箱

数天前，雷顿教授收到了自己的老师施雷德（シュレーダー）博士寄来的一封信。博士在信中说，自己意外获得了传说中的"恶魔箱"，并在研究中察觉了箱中的惊人秘密。为了验证自己的想法，施雷德准备打开这个箱子。因此，施罗德写信嘱托雷顿，如果自己遭遇了不测，后面的事情就拜托雷顿来解决。

对自己恩师的信件产生不祥预感的雷顿和路克当即准备出发前往博士的住所。在解开了博士留在自己住所地图上的谜题后，二人来到了博士住所的门前。敲门之后，屋内毫无回音，雷顿只得拿出博士交给自己的奇特钥匙打开了房门。走进室内后，雷顿和路克在地上发现了施罗德博士的遗体。

对恩师之死感到痛心的雷顿用低沉的声音让路克联络警察，随后在室内进行了简单的勘查，发现"恶魔箱"已经不翼而飞。在地板上，雷顿捡起了一张"莫伦托利急行"的车票。车票本身没有什么特殊，但上面标有终点站的部分却被撕掉了。看着这张奇怪的车票，雷顿陷入了沉思。

数分钟后，苏格兰警场的切尔米（チェルミー）警长带着手下巴顿（バートン）赶来。趾高气扬的切尔米看到现场之后，立即做出了"心脏病发作"的武断推论。可是，路克在巴顿的提示下，当即指出现场有人犯案后逃走的痕迹，切尔米只得改口。在随后的搜查中，雷顿又在教授的遗体下发现了一些照片的碎屑，可切尔米当即把这些碎屑当成"物证"没收了。

切尔米和巴顿匆匆离开施雷德博士的住所后。雷顿下定了自行调查这起事件的决心。于是，二人根据车票这个唯一的线索，搭上了著名的"莫伦托利急行"。

- 剧情动画后进入触笔调查的解说，用触笔点击书桌抽屉，获得"爱车的钥匙（爱车のカギ）"；
- 进入场景移动的解说，点击下屏右下方的鞋子标志，再点击下屏右方出现的箭头走出房间；
- 向房屋外移动时自动进入谜题001，解开后出现剧情动画。
- 剧情后进入谜题002；
- 进入系统菜单的解说；
- 在博士住所门前与ジュニア对话，进入闪光硬币的解说，点击邮筒可以获得一枚硬币，使解说完成；
- 进入房屋，调查屋门，进入谜题003，解开后进入剧情动画；
- 剧情后进入谜题004，解开后进入剧情，序章结束。

第一章 梦之特快车·莫伦托利急行

整理好货物后，雷顿和路克准备在列车中展开探索。二人先前往餐车，可好不容易等到的空位却被一位傲慢的贵妇人霸占了。无奈之下，二人只得先前往车尾。在展望车厢等待片刻后，二人起身返回餐车，看到“莫伦托利急行”的创始人帕波拉齐（**パッポラッチ**）正在为琐事对餐车中的服务员大发脾气。老服务员说了许多好话，才把这个难伺候的老板哄走，随后招呼雷顿和路克就坐。

吃完午餐后，雷顿和路克见车内状况已基本了解，便起身回包厢，却看到刚才的贵妇人罗丝（**ローズ**）正在向切尔米警长抱怨。看到切尔米也登上了列车，雷顿上前打招呼。切尔米对雷顿说，罗丝的孩子汤姆（**トム**）似乎不见了，因此强硬地要求警方帮她寻回。雷顿见状，答应协助进行寻找。

在车厢中，雷顿和路克与一个包着头巾，戴着墨镜，抱着小狗的女孩擦肩而过。女孩看到雷顿之后怔了一下，随即一言不发地离去了。雷顿觉得这个女孩似曾相识，却又一时想不起来是谁。

众人在列车上仔细搜寻，但到处都没有迷路小孩的身影。雷顿和路克在询问了列车上的乘客后，对这起“小孩失踪案”有了新的觉察。但是，切尔米此时已经丧失了寻找的耐心，跑去联络铁路警署调查从列车上坠落的儿童了。雷顿和路克只得单独展开调查。当二人在车厢各处找到汤姆的帽子和另一只鞋子后，雷顿断定，罗丝所说的“孩子”其实不过是一只小狗。回想起刚才抱着小狗的少女，雷顿和路克觉得事件已经解决了。

在车尾的展望车厢，二人见到了刚才的少女。原来，这名少女就是二人早已相识的阿罗玛（**アロマ**）。小狗汤姆看到来人，从阿罗玛的怀里挣脱，跳到了地上。雷顿问阿罗玛为什么会在列车上，阿罗玛支吾片刻，低下头来轻轻地说，自己想陪伴在雷顿教授身边，因此才跟踪二人上了列车。雷顿见状，只得同意让阿罗玛同行，但也叮嘱阿罗玛一定要注意安全。

众人将小狗送还给了罗丝夫人。切尔米警长看到自己被强迫去找一只狗，气急败坏地走掉了。事件解决，众人回到了走廊上，雷顿此时才知道阿罗玛的包厢就在二人隔壁。正闲谈间，列车突然在剧烈的刹车后停下了。众人下车查看，发现一列坏掉的货车拦住去路。在雷顿等人的帮助下，列车上的机械师利用道岔移开了货车。晚点的“莫伦托利急行”加速驶向下一个停靠站——落石镇（**ドロップストーン**）。



踏上解明事件的旅程

●剧情后进入场景调查，点击沙发上的箱子，进入谜题005；
●点击桌上的茶壶，进入谜题017；
●出门来到3号车厢走廊，与リリィ对话两次，进入谜题024；
●前往4号车厢走廊，进入房间，点击桌上的水瓶，进入谜题023；
●前往5号餐车车厢，与チャコフ对话，进入谜题007；
●前往厨房发生剧情，获得仓鼠和道具“苹果（りんご）”，之后系统菜单中的“仓鼠模式”开启；
●前往6号车厢走廊，与サキ对话，进入谜题006；
●经过7号车厢走廊前往展望车厢，进入谜题011；
●点击展望车厢地面上的垃圾，进入谜题022；
●经过7号车厢走廊，与パッポラッチ对话；
●前往5号餐车车厢，进入谜题010，解开后进入谜题之馆的解说，之后前往7号车厢的房间就可以使用谜题之馆；
●与餐车车厢中的チャコフ对话，进入谜题008；
●点击餐车车厢中的酒杯，进入谜题009；
●前往厨房与クッキン对话，进入谜题013；
●前往4号车厢发生剧情，获得“汤姆的鞋子（トムのくつ）”；
●在4号车厢中与チェルミー对话，进入谜题020；
●经过5号车厢前往厨房，进入谜题014，解开后获得“小男孩的帽子（ぼうやの帽子）”；
●前往6号车厢走廊，进入房间，点击窗台上的花瓶，进入谜题016；
●前往7号车厢走廊发生剧情；
●前往展望车厢与リーゼン对话，进入谜题025；
●前往3号车厢与カーラ对话，进入谜题018；
●前往通向2号特等车厢的门前，与サム对话，剧情后获得“不可思议的相机（ふしぎなカメラ）”和“四角形部件（しかくいパーツ）”，之后系统菜单中的“不可思议的相机模式”开启；
●前往4号车厢进入房间，与ガーボン和ドロシー对话，发生剧情；
●在4号车厢房间中再次与ガーボン和ドロシー对话，进入谜题021，解开后获得“按键的部件（ボタンのパーツ）”；
●前往3号车厢发生剧情；
●前往通向2号特等车厢的门前，进入谜题019；
●在3号车厢点击地上的鞋子，进入谜题015；
●在7号车厢和マーモ对话两次，进入谜题012，解开后获得“玻璃部件（ガラスのパーツ）”；
●前往展望车厢与少女对话，进入剧情；
●前往6号车厢，进入房间发生剧情，获得“迷你屋（ミニチュアハウス）”；
●剧情后来到列车外，移动到列车前，点击前方挡路的货车，进入谜题026，解开后获得“大型部件（おおきなパーツ）”，进入剧情，第一章结束。



基本操作

本作基本上采用全触笔操作。游戏中，下屏显示出主角当前所在的场景，上屏显示出区域的地图，移动、调查、对话等动作全部用触笔在下屏中直接完成。

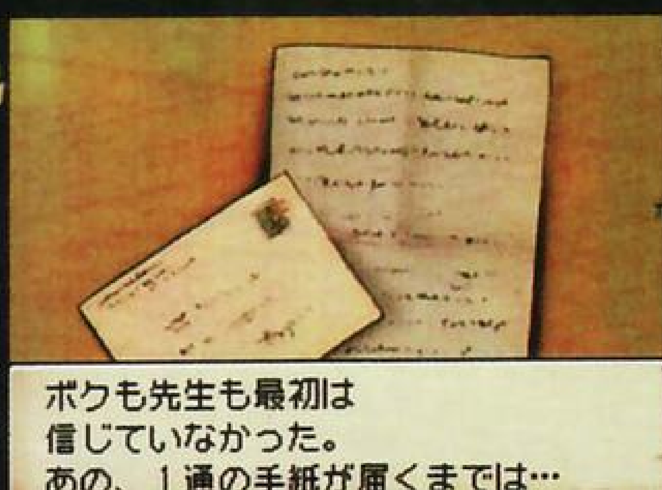
下屏右下角的鞋子标志是移动按钮，点击之后，屏幕上就会显示出向其它场景移动的箭头，之后点击箭头，就能进行场景移动了。另外，某些建筑物类场景也可以不通过移动按钮直接点击进入。

下屏右上角的箱子标志是菜单按钮，点击之后切换成系统菜单画面。菜单画面中，上屏左上方显示已经解开的谜题数量，下面显示已经发现的谜题数量，右上方显示目前获得的合计闪光指数，下面依次显示闪光硬币的数量和合计游戏时间。上屏最下方显示的是当前所在的位置名称。菜单画面中的下屏是选项列表，上行从左至右依次是调查记录、剧情之谜、谜题辞典、存档管理；下行从左至右依次是谜之日记模式、不可思议的相机模式、仓鼠模式、花茶模式。下行的四个选项要等剧情进行到一定程度后才会陆续开启。另外，下屏左上角是软复位开关，右下角是退出菜单按钮。玩家可以直接通过触笔点击选择下屏中的项目。



谜题解答

在场景中进行某些对话或调查时，触笔点击的位置会弹出惊叹号，这就表示玩家遇到了谜题。谜题是本作最主要的剧情发展方式，只有陆续解开游戏中出现的谜题，才能使探索得以继续。进入谜题界面后，



上屏中会以文字显示出谜题的谜面，下屏则是谜题的操作界面。谜题的种类多种多样，有些需要玩家以手写方式输入答案，也有些需要玩家直接在屏幕中进行点击、划线等操作，依情况而定。

下屏操作界面的右上方有4个按钮：最上面是提示按钮，遇到难题时，玩家可以支付游戏中获得的“闪光硬币”购买提示；第二个是放弃按钮，选择后该谜题自动略过（但是，有些剧情谜题不解开就无法前进）；第三个是笔记按钮，选择后下屏会变成手写板，玩家可以在上面进行记录及演算；第四个是复位按钮，选择后下屏自动恢复成谜题最初的状态。有些谜题会在下屏右下角设置判定按钮，作答后需要点击这个按钮才能进行对错判断。



闪光指数



每道谜题都会根据难度设置一定的“闪光指数（ピカラット）”。当玩家解开谜题时，这些闪光指数就会加算进玩家的“合计闪光指数”中。如果玩家答错，谜题的闪光指数会在每次重新作答时被扣去一部分，总共会扣两次，以后就算再答错也不会扣了。合计闪光指数达到一定数值后，游戏中的隐藏要素会陆续开启。在游戏开始画面中选择“秘密模式（ひみつのモード）”，读取选项后选择“秘密档案（シークレットファイル）”，就可以查阅已经开启的隐藏要素。

第二章 乡村街市·落石镇

“莫伦托利急行”停靠到了乡村小镇落石镇的车站中。由于列车整备需要三个小时，雷顿等人离开车厢，走到了小镇的街上。

小镇正在举行建镇50周年庆典，因此街道上非常热闹。雷顿等人在街市上四处打听情报，却没有得到什么线索。雷顿发现，这个镇上的人们对“恶魔箱”这个话题讳莫如深，似乎都在害怕着什么。

调查途中，雷顿等人听说镇长安德森（**アンダーゾン**）正在为独生女儿卡蒂亚（**カティア**）离家出走的事发愁。同时，还有人看到切尔米警长带着手下去了镇长的宅邸。雷顿等人来到镇郊镇长的宅邸附近，遇到了切尔米。切尔米告诉雷顿，安德森并不在家，前去参加镇上纪念活动之一的“牛品评会”去了。切尔米同时还说，安德森一家似乎为了某种原因寻找过“恶魔箱”。由于吃了闭门羹，切尔米已经丧失了在这个镇上调查的兴趣，带着巴顿离开了。

雷顿、路克和阿罗玛来到“牛品评会”现场，在镇民的指点下找到了安德森镇长。当雷顿问起“恶魔箱”的事情时，安德森显出了惊讶的表情。安德森告诉雷顿，寻找“恶魔箱”的并不是自己本人，而是自己妻子的母亲索菲亚（**ソフィア**）。索菲亚是这个地区的原领主，是个既聪慧又温柔的人，对自己的女婿安德森像亲生儿子一样对待。安德森的妻子过世之后，索菲亚似乎多方寻找过“恶魔箱”。一年之前，索菲亚突然开始将自己关在房间里，写着一些什么东西。不久，索菲亚就去世了，为什么寻找“恶魔箱”也成了永远的谜。望着镇上喧闹的街市，安德森不禁感慨起来，说自己一定要让这个镇子繁荣下去，因为眼前的生机是用“莫大的牺牲”换来的。说到这里，安德森发现自己失言，急忙掩饰了几句，就匆匆告辞了。

从安德森无意说出的话中，雷顿感觉到这个小镇一定和“恶魔箱”有着不解的渊源。但是，眼下已经没有更多的情报可以收集了。看看发车时间将至，众人只得动身返回车站。

返回途中经过集市的时候，阿罗玛忽然失去了踪影。雷顿和路克急忙四下寻找，阿罗玛却又如同什么也没发生过一般再次出现。雷顿虽然感到有些担心，但看到阿罗玛平安无事，也就什么都没有问。阿罗玛告诉雷顿和路克，一个叫塔比特（**タビート**）的旅行者正在四处打探“恶魔箱”的消息。在车站前广场上，雷顿见到了塔比特。塔比特对雷顿说，“恶魔箱”似乎和一个地图上不存在的“幻之镇”相关，而传闻中说，如果在“莫伦托利急行”上发出某种暗号，列车就会将旅客带到那个市镇去。此时，镇长安德森也再次出现。安德森拜托雷顿，如果看到了自己的女儿卡蒂亚，就劝说她返回家中。

登上列车之前，雷顿和路克看到很多镇民都站在车站，送一位年轻女子登上列车。从镇民们的神态中可以看出，这名女子就是卡蒂亚。如此多人瞒着镇长送镇长的女儿独自一人踏上旅途，这实在很不寻常。看着眼前的这一幕，雷顿不禁疑惑起来。



●剧情后点击站台旁房屋墙上的海报，进入谜题027，解开后获得“L字部件（L字のパーツ）”；
●前往站前广场，与パッポラッチ对话；
●前往有店铺的大街，与ウルツ对话两次，进入谜题041；
●向上前往镇公所前的坂道，点击场景下方的小推车，进入谜题028；
●点击场景左边的露天摊位，进入谜题029，解开后获得“发条部件（バネのパーツ）”；
●和ミルル对话；
●向右前往村边的大树下，点击大树，进入谜题034，解开后获得“树桩（きりかぶ）”；
●与ローラ对话，进入谜题036，解开后获得“柠檬叶（レモンリーフ）”“精灵糖（フェアリードロップ）”和“橘子香料（みかんもどき）”，同时菜单中的“花茶模式”开启；
●再次与ローラ对话，进入谜题032，解开后获得“花（はな）”；
●经过镇公所前的坂道，向左前往麦田，与コゼット对话，进入谜题037；
●回到镇公所前的坂道，向上前往镇公所前，与白发男子ジャック对话；
●点击镇公所的门，进入谜题047；
●点击场景右边的石碑，进入谜题030；
●与场景左边的男孩アビー对话，进入谜题053；
●向右前往牛品评会，发生剧情；
●回到村边的大树下，与ロペス对话，进入谜题052；
●再次前往镇公所前，向左来到通向牧场的路，与エグバート对话；
●进入场景左边的杂货店，点击猫状玩偶，进入谜题051；
●在杂货店中与ドロテア对话；
●走出杂货店回到通向牧场的路，向上来到牧场入口处，与タビート对话，进入谜题045；
●点击场景左侧的牧场，进入谜题038，解开后获得“小型部件（小さなパーツ）”；
●向右前往镇郊，与ロベルト对话，进入谜题033；
●向左回到牧场入口处，与ブルック对话，进入谜题044；
●向下回到通向牧场的路，与ピエッタ对话，进入谜题042，解开后获得“螺丝部件（ネジのパーツ）”；
●再次与ピエッタ对话，进入谜题043，解开后获得“电池部件（でんちのパーツ）”；
●经过镇公所前，回到镇公所前的坂道，与ミルル对话，进入谜题046；
●向左来到麦田，与エグバート对话，进入谜题035；
●经过镇公所前的坂道回到有店铺的大街，与マドレーン对话，进入谜题040；
●离开一次后再回到有店铺的大街，与マドレーン对话，进入谜题049；
●前往牛品评会，与ガマック和オスター对话，进入谜题050；
●与ロペス对话，进入谜题039；
●向场景外移动时自动发生与ニック对话的剧情，进入谜题048；
●经过通向牧场的路来到杂货店，与ドロテア对话，进入谜题031；
●回到镇公所前的坂道，发生剧情；
●前往麦田，与コゼット对话，进入谜题054；
●回到站前广场发生剧情，之后和タビート对话；
●回到站台，和サム对话两次，进入谜题055，解开后进入剧情，第二章结束。

第三章 通向真实的分歧点

“莫伦托利急行”重新启程了。回到包厢后，雷顿和路克对塔比特提到的“幻之镇”都感到非常在意。众人决定去找列车上的乘务员打听一下情况。

雷顿、路克和阿罗玛从乘务员们的口中得知，前往下一个停靠站雷克森布尔（**レクセンブール**）途中，列车会经过一条很长的隧道，届时，车内将要举行“特殊的活动”。另外，三人还从乘客口中听到了进入隧道后特等车厢会变得无法进入的传闻。于是，众人来到特等车厢进行调查。特等车厢的包厢中飘散着玫瑰花香，却没有什么可疑之处。众人正准备离开时，忽然不约而同地感到一阵强烈的睡意。随后，三个人就靠在特等包厢的沙发上睡着了。

等大家醒来之时，列车已经行驶在隧道之中。雷顿和路克发觉，列车的车厢在隧道里曾经进行过重组。这节特等车厢被悄悄地挂在了别的列车上，向着与“莫伦托利急行”不同的方向驶去。雷顿感觉到，这大概就是列车停靠“幻之镇”的真相。事已至此，众人决

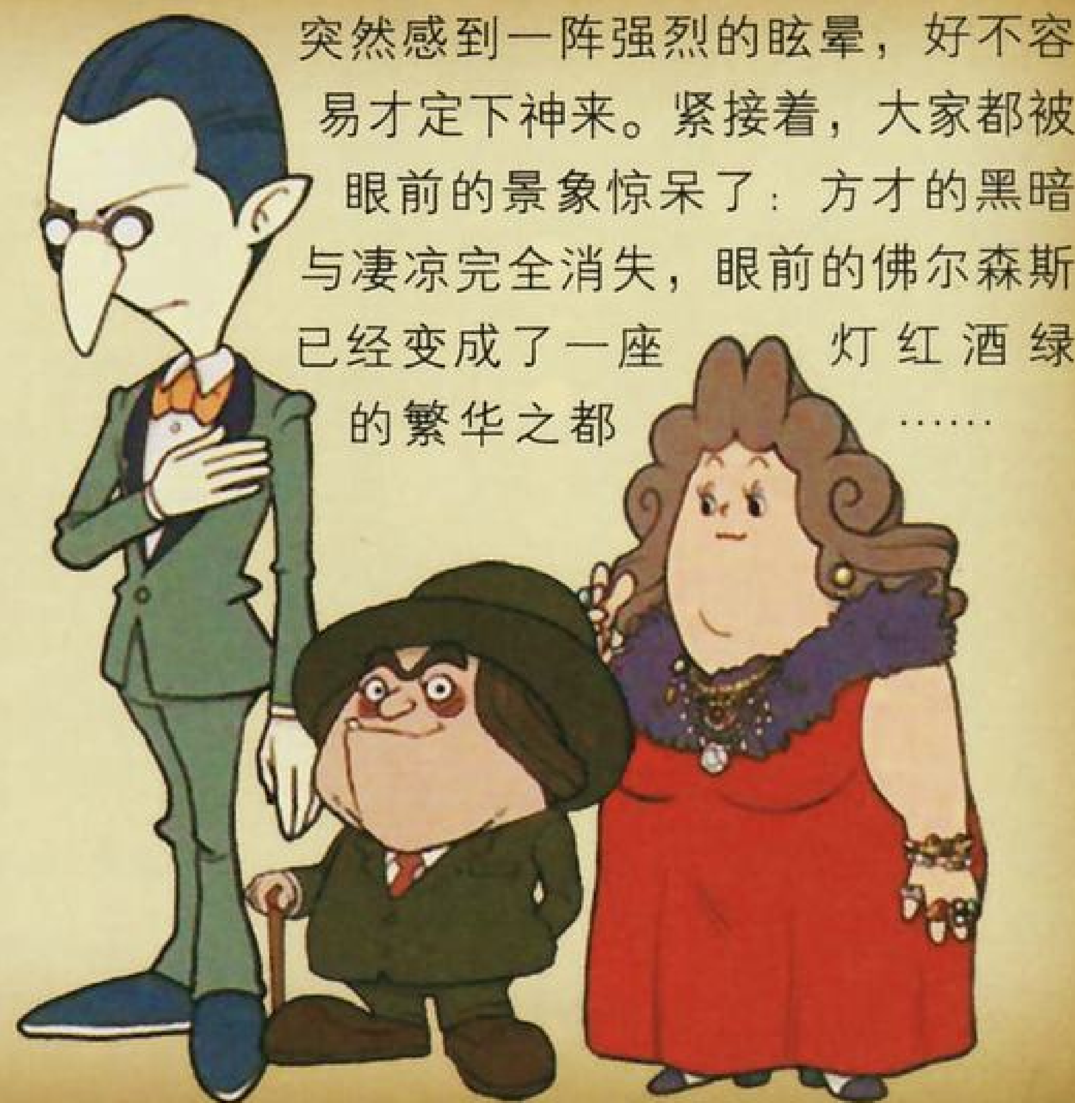
●剧情后前往5号餐车车厢，与チャコフ对话；
●前往展望车厢，与リーゼン对话；
●前往6号车厢走廊，与コーポ对话；
●前往4号车厢走廊，进入房间，与ミザリ对话；
●经过3号车厢走廊来到通向2号特等车厢的门前，进入谜题056，解开后获得“砖块（ブロック）”。
●前往2号特等车厢，进入房间，进入谜题057；
●走出房间时发生剧情，进入谜题058，解开后获得“灯泡（でんきゅう）”；
●剧情之后进入谜题059；
●走出房间发生剧情，第三章结束。

定静观事态的发展。

不久，车掌萨姆（サム）在车厢中大声喊道，列车即将抵达佛尔森斯（フォルセンス）。听到这个站名，雷顿忽然想到施雷德博士留下的那张的车票，便取出仔细查看，果然发现票面上暗藏着“佛尔森斯”这个名字。雷顿当即明白，列车即将到达的地方正是自己要找的目的地。

路克打开车窗向外看去，发现四周是如墨的夜色，列车已经驶入了一座被静寂包围的神秘市镇。不久，列车进站了。雷顿、路克和阿尔玛走出车厢，踏上了黑暗笼罩下的站台。站台上空无一人，墙上挂着落满尘土的街道照片。雷顿看过后认定，这些照片已经有数十年的历史了。

雷顿等人在疑惑与不安中走出了阴森的站台，突然感到一阵强烈的眩晕，好不容易才定下神来。紧接着，大家都被眼前的景象惊呆了：方才的黑暗与凄凉完全消失，眼前的佛尔森斯已经变成了一座灯红酒绿的繁华之都……



第四章 幻之镇·佛尔森斯

由于对眼前的状况一无所知，雷顿决定先在镇中四处查看一下。由于阿罗玛感到身体不适，雷顿和路克先找了家旅馆，把阿罗玛安顿了下来。

雷顿和路克在镇上打听到，佛尔森斯原领主费尔森（フエルーゼン）伯爵由于开掘金矿而暴富，死后遗产无人继承，就留在这座神秘的小镇里。因此，不少梦想一攫千金的人都跑到这里来，希望能发现伯爵的遗产，而“恶魔箱”似乎与这件事有关。二人同时还发现，切尔米警长和“莫伦托利急行”老板帕波拉齐也来到了这座镇上，切尔米警长按照自己的步调在进行着调查，而帕波拉齐似乎在急着寻找什么。

在镇边的监视塔上，雷顿和路克听守塔的老人说起了吸血鬼的传说。此外，二人还在镇中发现了一本上锁的旧日记，可以阅读的部分中记载了一位贵族青年为跨越门第的恋情而苦恼的事。为了寻找更多线索，二人前往镇中央的费尔森纪念馆，并在纪念馆前的地面上发现了一个羊角恶魔式样的纹章。雷顿想起，这个纹章和切尔米警长在施罗德博士家中没收的相片碎片上的图案很像。

回到旅馆之后，雷顿向切尔米警长提起了照片碎片的事。切尔米想拿出那些碎片看个究竟，却突然发现自己的口袋破了个洞，碎片已经散落在了整个镇上……

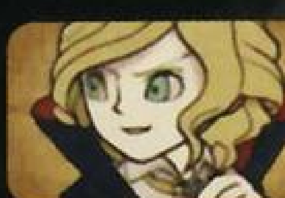
●在车站前与エグバード对话；
●向上来到旅馆前，点击建筑物的门，进入谜题061，解开后获得“梦见草（ゆめみそう）”；
●剧情后，在旅馆大厅中和クランツ对话；
●向上进入旅馆房间，点击茶几上的花，进入谜题062；
●回到车站前，与ローリー对话；
●经过旅馆前，向上来到大街，剧情之后菜单中的“谜之日记”模式开启；
●进入左边的古道具店，与チェルミー对话；
●与ドーソン对话，获得“日记的钥匙（日记のカギ）”；
●走出古道具店时发生事件；
●从繁华街向上前往钟台广场，与ヒゲマフラー对话，选择“花茶模式”中调好的“オレンジクラシック”献茶；
●和ダッツ对话，进入谜题089，解开后获得“胡椒樱桃（ペッパーチェリー）”；
●向右前往东街，与ゴツーイ对话，进入谜题068，解开后得到“迷你屋（ミニチュアハウス）”；
●进入东街场景中的照相馆发生剧情，进入谜题072，解开后获得“齿轮部件（はぐるまのパーツ）”，至此“不可思议的相机”部件集齐，拼好后“照片模式”开启；
●在照相馆中与ジョー对话；
●离开照相馆，向上前往平民区入口，与ブル对话；
●向左来到纪念馆前广场，点击门，发生剧情；
●向左来到西Y字路，与フィオナ对话，进入谜题117；
●向下前往古怪的店，剧情后与イリーナ对话，进入谜题070；
●向左来到谜题之馆，拍摄照片并在“照片模式”中解开照片的挑错谜题，之后点击场景中左侧的树枝，进入谜题129；
●回到西Y字路，向上来到西街，与オルソン对话，进入谜题085；
●进入场景中央的食品店，与マッシー对话；
●走出食品店回到西街，向左上方进入监视塔一层，拍摄照片并在“照片模式”中解开照片的挑错谜题，之后点击场景中央偏右悬挂的大蒜，进入谜题119；
●向上前往监视台，与ジェフ对话，进入谜题076；
●回到西街，向右上方来到住宅区，与エグバード对话；
●经过钟台广场回到大街，与ジョアン对话，进入谜题093；
●进入古道具店，与ドーソン对话，进入谜题063，解开后获得“吓人箱（ビックリばこ）”。
●经过旅馆前回到旅馆大厅，与クランツ对话，进入谜题115；
●回到车站前，与ローリー对话，进入谜题060；
●再次来到纪念馆前广场，点击大门来到喷水池，与パッポラッチ、サム对话；
●向上来到费尔森纪念馆，和グレゴリオ对话，进入谜题106；
●回到旅馆大厅，和チェルミー对话两次，得到“照片的碎片（写真の切れ端）”，随后进入谜题110，解开后发生剧情，第四章结束。



闪光硬币

为避免某些难题导致卡住，本作中设计了“闪光硬币（ひらめきコイン）”系统。游戏中，用触笔在场景的某些地方点击时，可能会获得隐藏的“闪光硬币”。之后在遇到谜题时，如果觉得难以解出，可以点击下屏右上角的提示按钮，用积攒的闪光硬币购买提示。每道谜题共有三级提示，一枚硬币只可以购买一级，并且需要从低到高依次购买。最后一级提示大多已经近似于答案，非常实用。有效率地使用闪光硬币，可以使解答成功率大幅提高。闪光硬币常常隐藏在场景中一些有特点的标志当中，例如器物、建筑物顶端等。每到达一个新场景时都应该先用触笔四处点一点，以收集屏幕中的闪光硬币。





相机模式

“不可思议的相机（ふしぎなカメラ）”是本作的附加游戏模式之一。游戏进行到第一章中盘时，主角会拿到一架只剩下外壳的相机，此后在进行某些调查或解开某些谜题后就会得到相机的部件。得到部件后，只要进入不可思议的相机模式，就可以通过触笔拖曳旋转的方式将零件安装在相机中。

游戏中后期，所有零件都会集齐，此时就可以拼成完整的相机。拼好之后，这个模式会发生变化，当玩家走到某些特定场景时，下屏右上方的菜单标志下会出现相机按钮，点击这个按钮就可拍摄照片。拍好后进入不可思议的相机模式，就可以玩到用照片和真实场景比对的挑错谜题。每张照片共有三个不同点，用触笔点击即可标出，全部标对之后，回到拍摄照片的场景中，点击不同点所在的位置，就能发现隐藏的谜题。想集齐游戏里的所有谜题，这个模式是必须完成的。

游戏中所有照片谜题解开后，部分最终隐藏谜题开启。



仓鼠模式

“仓鼠（ハムスター）”是本作的附加游戏模式之一。游戏进行到第一章序盘时，主角会得到一只肥胖的仓鼠，玩家需要通过让仓鼠在棋盘状的活动空间中进行跑步锻炼，以帮助其减肥。

游戏中，玩家会在不同场合获得很多养仓鼠用的小道具，包括食物、玩具、小屋等，每种道具都会对仓鼠产生不同的作用。进入仓鼠模式后，玩家可以将小道具自由配置在棋盘上。选择开始后，仓鼠会自动被附近的道具所吸引，做出跑向道具或者依指定轨迹移动等动作。只要合理安排道具的位置，就可以让仓鼠进行连续跑动。仓鼠设



第五章 潜伏街角的黑影

为了回收照片的碎片，雷顿和路克在问明切尔米警长走过的路线后，重新返回镇上进行搜索。在收集碎片的途中，雷顿和路克探听到，“费尔森纪念馆”的经营者正是帕波拉齐。二人还在路上意外遇到了卡蒂亚。卡蒂亚似乎也在寻找什么东西，并不愿和雷顿等人搭话。雷顿心中的疑团更深了。

经过艰难的搜寻后，雷顿和路克终于在通向镇外的费尔森宅邸——也就是传说中吸血鬼所在的宅邸的镇子大门前找到了最后一块照片的碎片。将照片复原后，雷顿发现照片上照出的是一个精美的小箱子，从情况推断，这应该就是“恶魔箱”。而且，箱子的顶盖上确实有一个和纪念馆喷水池前同样的恶魔纹章。雷顿和路克正对着照片思考，一阵寒风突然从镇门外的森林中吹来，吹走了照片正中间的碎片。失去了中央部分的恶魔纹章，变成了一个滑稽的青蛙状图案。

保护好剩下的碎片后，雷顿和路克准备动身返回，可刚走到街上，忽然遇见了切尔米警长的手下巴顿。巴顿告诉二人，切尔米似乎已经查到了杀死施罗德博士的凶手，因此要求与事件相关的人全都到旅馆集合。

●在旅馆大厅与クランツ对话，进入谜题092，解开后获得“日记的钥匙（日记のカギ）”；
●在旅馆大厅与バートン对话，进入谜题111，解开后获得“日记的钥匙（日记のカギ）”；
●向上进入旅馆房间，发生剧情；
●前往大街，进入古道具店，与ドーソン对话，进入谜题064；
●前往东街，与ゴッツーイ对话，进入谜题069；
●进入东街场景中的照相馆，与ジョー对话。进入谜题096，解开后获得“沙坑（すなば）”；
●离开照相馆，向上前往平民区入口，与ブル对话；
●前往西Y字路，与ライラ对话，进入谜题120，解开后获得“日记的钥匙（日记のカギ）”；
●向下前往古怪的店，与イリーナ对话，进入谜题071，解开后获得“日记的钥匙（日记のカギ）”；
●经过西Y字路前往西街，与マリナ对话，进入谜题075，解开后获得“苹果（りんご）”；
●进入西街的食品店，与マッシー对话，进入谜题074，解开后获得“带骨肉（ほねつきにく）”和“幸福四叶草（こうふくのよつば）”；
●点击食品店柜台下的瓶罐，进入谜题098；
●回到平民区入口，与ハミルトン对话，进入谜题113，解开后获得“砖块（ブロック）”；
●在平民区入口与ブル对话，发生剧情，通向平民区的路开启；
●向上前往巷道入口，点击地上的纸屑，获得“照片的碎片（写真の切れ端）”；
●在巷道入口与ラネット对话，进入谜题083，解开后获得“泳池（プール）”；
●向上前往水没的巷道，点击地上的纸屑，获得“照片的碎片（写真の切れ端）”；
●向左上方前往垃圾遍地的巷道，点击地上的纸屑，获得“照片的碎片（写真の切れ端）”；
●在垃圾遍地的巷道拍摄照片，并在“照片模式”中解开照片的挑错谜题，之后点击场景下方的酒瓶，进入谜题118；
●从水没的巷道向正上方前往幽暗的巷道，点击地上的纸屑，获得“照片的碎片（写真の切れ端）”；
●在幽暗的巷道拍摄照片，并在“照片模式”中解开照片的挑错谜题，之后点击场景中央建筑门前的台阶，进入谜题124；
●向上前往巷道尽头，与ドギー对话，获得“照片的碎片（写真の切れ端）”；
●点击场景中央建筑物的门，进入巷道尽头的房间，点击地上的纸屑，获得“照片的碎片（写真の切れ端）”；
●点击房间左边的画，进入谜题086，解开后获得“蒲公英（ダンデリオン）”；
●原路返回平民区入口，与ハミルトン对话，获得“照片的碎片（写真の切れ端）”；
●前往纪念馆前广场，与トーマス对话，进入谜题112，解开后获得“照片的碎片（写真の切れ端）”；
●前往西Y字路，点击地上的纸屑，获得“照片的碎片（写真の切れ端）”；
●前往西街，点击地上的纸屑，获得“照片的碎片（写真の切れ端）”；
●前往古怪的店发生剧情，然后点击地上的纸屑，获得“照片的碎片（写真の切れ端）”；
●前往钟台广场，与ナイル对话，进入谜题101，解开后获得“照片的碎片（写真の切れ端）”；
●前往大街，与ジョアン对话，获得“照片的碎片（写真の切れ端）”；
●前往旅馆门前，点击地上的纸屑，获得“照片的碎片（写真の切れ端）”；
●前往车站前，与ローリー对话；
●前往西街，发生剧情；
●从西街向左前往坏掉的大门，点击门上的纸屑，获得“照片的碎片（写真の切れ端）”，随后进入谜题116；
●返回西街时发生剧情，第五章完成。

第六章 不死的吸血鬼·安索尼

雷顿和路克返回了旅馆，看到切尔米警长已经通过巴顿将所有相关者聚在了一起。切尔米当面对大家讲述了自己的推理：施罗德博士被杀一案的相关者全都是在追寻“恶魔箱”的人，而从种种迹象表明，施罗德博士正是在这个佛尔森斯镇中找到“恶魔箱”的。这样一来，能够熟知这个镇的情况，并跟踪博士跑到伦敦去行凶的凶手，只可能是常常乘坐“莫伦托利急行”到佛尔森斯来的人，也就是说，是列车运营方的人员。根据事先安排的调查，老板帕波拉齐在事件当天有不在场证明。因此，凶手就是跟随帕波拉齐来到佛尔森斯的车掌萨姆。

听完切尔米警长的推断，所有人都惊奇地睁大了眼睛。萨姆突然听到自己被认定是杀人凶手，不禁一脸茫然。这时，帕波拉齐在一边火冒三丈地蹦了起来，大声质问萨姆是不是私吞了“恶魔箱”，这下萨姆更加不知所措了。切尔米当即要把萨姆抓回警局审问，萨姆则一边挣脱一边大声抗议，场面一片混乱。

面对眼前的情况，雷顿坐在一边沉默不语，对切尔米警长的推断半信半疑的路克则拿出刚刚拼好的恶魔箱照片端详起来。路克身边的阿罗玛看到照片，不禁夸赞起照片上“山羊”图案的可爱来。就在此时，雷顿突然站起身，拦住了正将萨姆往门外拖的切尔米，并开言指出，萨姆并没有行过凶，杀死施罗德博士的凶手另有其人。

听到雷顿的话，大家不由得又是一阵惊奇。切尔米见雷顿否定了自己的判断，不禁大怒。帕波拉齐也在一边用讥讽的口气让雷顿指出“真凶”。雷顿不慌不忙地对大家说，在座的人都没有见过“恶魔箱”，能证明其真实面貌的东西就只有那张施罗德博士留下的照片。但是，凶手既然夺走了“恶魔箱”，就必定知道“恶魔箱”真正的样子。从这一点上来考虑，凶手的身份自然真相大白。说完，雷顿转过身来，目光直直地盯住了一个人。

这个人就是阿罗玛。

雷顿拿过那张缺了一块碎片的恶魔箱的照片，展示给切尔米警长。切尔米看完以后，当即疑惑地问雷顿，上面古怪的“青蛙”图案是什么。听到这里，路克也突然恍然大悟。雷顿对屋中剩下的人解释道，由于缺了一块碎片，照片上“恶魔箱”的纹章变成了青蛙的模样，在这种状态下还能认出原本羊角恶魔图案的只有曾经见过“恶魔箱”的人。方才阿罗玛看到照片后，立刻就说这是一只“可爱的山羊”，正是这句话暴露了真相。



眼见事实已经败露，阿罗玛突然扯下脸上的伪装，露出了本来面目。原来，这个阿罗玛是雷顿的老对手——天才科学家东·波尔（ドン・ポール）假扮的。东·波尔对“恶魔箱”早有觊觎，得知施罗德博士得到“恶魔箱”后，就前往博士家中偷盗。进入房间后，东·波尔发现博士倒在地上，就直接拿走了“恶魔箱”。后来，为了解开箱子里的谜，东·波尔利用拿手的化妆术在落石镇上和阿罗玛掉了包，跟随雷顿等人来到了佛尔森斯，而真正的阿罗玛则被东·波尔关在了落石镇的牛棚里。说完以往的经过后，东·波尔突然冲破切尔米警长的拦截逃向屋外，切尔米和巴顿急忙向外追去。

雷顿从方才的对话中感觉到，东·波尔虽然从博士家中夺走了恶魔箱，却并不是杀害施罗德博士的凶手。施罗德博士的死因，恐怕还得从“恶魔箱”上寻找。突然，路克看到一个小箱子横躺在大厅的盆栽前。雷顿捡起箱子后惊讶地发现，这就是大家辛辛苦苦寻找的“恶魔箱”。

就在此时，帕波拉齐突然起身向雷顿索要“恶魔箱”。帕波拉齐对雷顿说，自己是费尔森伯爵的儿子，为了寻找与费尔森遗产有关的“恶魔箱”，

才大费周章地利用“莫伦托利急行”四处搜罗线索。听完帕波拉齐的话，雷顿不禁犹豫起是不是该将“恶魔箱”交还。可就在这时，旅馆的服务员突然开口说，自行离开佛尔森斯的帕波拉齐没有继承“恶魔箱”的资格，“恶魔箱”应当交给镇子的新主人。另一边，萨姆也不愿再帮帕波拉齐做寻找“恶魔箱”这种找麻烦上身的事，表示自己准备退出。见此情形，帕波拉齐只得悻悻而退。可这时，卡蒂亚又走上前来，请求雷顿将“恶魔箱”交给自己保管，因为自己急需这个箱子去解开某个人的“诅咒”。雷顿正想问个明白，一名镇民跑进来说，镇外的吸血鬼又开始活动了。闻听此言，卡蒂亚顾不上和雷顿多说，匆匆忙忙地跑了出去。

为了查明真相，雷顿在无人的客房中亲手打开了“恶魔箱”的盖子。可是，“恶魔箱”是空的。

为了查明佛尔森斯镇、费尔森家族、吸血鬼和“恶魔箱”之间的关系，雷顿和路克又一次来到费尔森纪念馆。馆长格林克（**グリンコ**）对雷顿说起了费尔森家族的往事。费尔森伯爵有两个儿子，长子安索尼（**アンソニー**），次子弗雷德里克（**フリデリック**）。当初的安索尼是个英俊而正直的青年，弗雷德里克非常崇拜哥哥，兄弟二人非常要好。但是，自从费尔森开掘到了矿脉以后，这对兄弟和父亲间似乎产生了很大的嫌隙。弗雷德里克带着部分家产出走，成为了现在的帕波拉齐，而费尔森死后，镇外的宅邸就变成了传说中吸血鬼的巢穴。听完格林克的介绍，雷顿决定先到镇外的矿坑去调查一下。

在矿坑的废金库中，雷顿和路克发现了一本五十年前遗留下来的记录。记录上写，费尔森伯爵挖掘到矿脉后欣喜若狂，但此后镇上的居民开始被不明原因的疾病侵袭。看着古旧的记录，雷顿觉得，一切谜底终究还要到费尔森宅邸中去查明。

穿越了阴森的迷路之森后，雷顿和路克来到阴森的费尔森古城下。所有的谜团，即将迎来解开的一刻……

●从西街回到钟台广场，与ナイル对话，进入谜题073；
●经过旅馆前回到旅馆大厅，发生剧情；
●向上前往旅馆客房，发生剧情；
●走出旅馆来到旅馆前，与サム对话，获得“日记的钥匙（日记のカギ）”；
●再次前往旅馆客房拍摄照片，并在“照片模式”中解开照片的挑错谜题，之后点击场景左边的梳妆台，进入谜题114；
●前往车站前与ローリー对话，进入谜题103，解开后获得“吓人箱（ビックリばこ）”；
●前往西Y字路与ライラ对话，进入谜题109，解开后获得“黑烧龙（黑焼きドラゴン）”，至此“花茶模式”中的材料全部集齐；
●在旅馆前与マダム对话（头上冒汗时），选择“花茶模式”中调好的“プライベートブルー”献茶，之后进入谜题091；
●经过大街前往古道具店，与ドーソン对话（头上冒汗时），选择“花茶模式”中调好的“ベンガラタッチ”献茶，之后进入谜题065；
●前往平民街入口与ハミルトン对话，进入谜题102，解开后获得“灯泡（でんきゅう）”；
●进入平民街，在巷道入口与ラネット对话，进入谜题084；
●前往西街与オルソン对话，进入谜题104；
●前往费尔森纪念馆与グレゴリオ对话，进入谜题107，解开后获得“日记的钥匙（日记のカギ）”；
●在费尔森纪念馆再次与グレゴリオ对话，进入谜题108；
●进入纪念馆一层，与グリンコ对话；
●点击纪念馆一层中央的展示台与铜像；
●向上前往纪念馆二层，点击费尔森一家与费尔森伯爵的画；
●在纪念馆二层拍摄照片，并在“照片模式”中解开照片的挑错谜题，之后点击场景右方的展示台，进入谜题095；
●回到纪念馆一层与グリンコ对话，获得“日记的钥匙（日记のカギ）”；
●在纪念馆一层与グリンコ对话（头上冒汗时），选择“花茶模式”中调好的“レイトンスペシャル”献茶，之后进入谜题094；
●回到纪念馆前喷水池，点击喷水池，进入谜题090；
●回到旅馆前与サム对话，进入谜题067；
●经过西街、坏掉的大门前往岔路，与グラサン对话，进入谜题087；
●在岔路再次与グラサン对话，进入谜题105；
●向左来到废坑入口，拍摄照片，并在“照片模式”中解开照片的挑错谜题，之后点击场景右边的矿车，进入谜题066；
●向上来到废坑的机械房间，点击大门，进入谜题079；
●向上来到废坑的T字路，点击场景中央的画框，进入谜题078，解开后获得“日记的钥匙（日记のカギ）”；
●向左进入废坑的升降机，选择前进时进入谜题080；
●点击升降机来到废坑的金库房间，点击金库，进入谜题081；
●点击电梯的开关，进入谜题082；
●回到废坑的机械房间，与ポーロ对话，进入谜题077，解开后获得“日记的钥匙（日记のカギ）”；
●回到岔路，发生剧情；
●回到西街，进入食品店，点击柜台下方的瓶罐，进入谜题099，解开后获得“蹦床（トランポリン）”；
●从岔路向右来到迷路之森入口，发生剧情；
●向上来到迷路之森1，点击落下的灯，进入谜题121；
●在迷路之森1点击左边的灯，进入谜题122；
●向上来到迷路之森2，点击地上的大蘑菇，进入谜题125；
●在迷路之森2点击落下的灯，进入谜题123；
●在迷路之森2拍摄照片，并在“照片模式”中解开照片的挑错谜题，之后点击场景右上方的树枝，进入谜题097；
●向上前进至迷路之森3，点击湖面，进入谜题126；
●在迷路之森3点击湖面上出现的冰块，进入谜题127；
●在迷路之森3点击湖面上出现的第二块冰块，进入谜题128；
●向上来到迷路之森出口，选择前进时发生剧情，进入谜题100；
●向上来到龙之桥，选择前进时发生剧情，第六章完成。



定了数级“减肥目标”，没级目标都代表一定的步数，只要玩家让仓鼠在同一次行动中跑动步数超过目标，仓鼠的体重就会下降一级。目标步数会越来越多，玩家也需要利用越来越多的道具和越来越复杂的配置。小道具使用后是不会消失的，玩家可以自由进行尝试。当仓鼠完全减肥成功后，会不时在场景中出现，提示玩家闪光硬币的位置。

仓鼠完全减肥成功后，部分最终隐藏谜题开启。



花茶模式

“花茶（ハーブティー）”是本作的附加游戏模式之一。游戏进行到第二章序盘时，主角会得到一套茶具及几种配茶用的原料。在模式的配茶画面中，用触笔从下方的原料栏中将材料拖进上方的茶壶，放进三种之后再拖动壶盖盖上，就会开始花茶的调合。游戏中能得到的原料共有8种，而花茶的成功配方有12种，组合什么样的原料才能配出好茶，需要玩家在参考原料介绍的情况下通过灵感去发现。原料使用后是不会消失的，玩家可以自由进行尝试。成功的配方会被记录在模式的饮茶画面中，随时可以调出品尝。



花茶模式开启后，游戏中就会出现“饮茶聚会”事件。反复出入游戏中各场景时，场景中某些特定的角色会有一定几率呈现头上冒汗的状态。在此状态下与这些角色对话，就会自动进入花茶模式中的饮茶画面。此时只要根据对话中提出的要求选择相应的配方献茶，就能使该角色感到饮茶的幸福。如果配方选错，则事件不能完成，但可以重新挑战。完成某些“饮茶聚会”事件后，还会出现隐藏谜题。

游戏中的“饮茶聚会”事件共有26次，全部完成后部分最终隐藏谜题开启。



第七章 再会的终点站

古城的大门前，一位名叫克洛伊（クロイ）的执事迎住雷顿与路克，将二人请进了城中。在宽阔的大厅中，雷顿与路克见到了古城如今的主人。这位新的城主正是费尔森的长子——安索尼。

虽然距离古记录上的时间已经五十年，但安索尼的相貌丝毫未变。这位英俊的青年披着宽大的深色斗篷，举止高雅，深邃的瞳孔中流露出奇特的光彩。在气派的长桌旁喝着克洛伊送上的茶，雷顿问起了“恶魔箱”的事。谁知，安索尼只是轻描淡写地说，“恶魔箱”是上代留下的一件普通器物，自己因为不喜欢上面的装饰而将它丢弃了，关于箱子的奇妙传闻都是谎言。听完安索尼的话，路克感到半信半疑，转过头来看雷顿。雷顿明白，再问下去也不会有什么结果，便中止了谈话。

安索尼命克洛伊准备房间供客人歇息。入夜时分，雷顿和路克不约而同看到了古怪的梦境——安索尼和一位酷似卡蒂亚的女子在盛大的舞会上翩翩起舞，突然，四周的宾客全部变成了吸血鬼。雷顿和路克猛然醒来，发现自己已经被捆在了一间幽暗的小房间中。安索尼站在二人面前，脸上露出可怖的笑容。安索尼说，“仪式”即将准备就绪，届时，要将雷顿和路克当成今晚的“美餐”。

安索尼离开后，雷顿和路克发现身上的绑绳系得并不紧，便设法挣脱后逃离了房间。路克劝雷顿离开这个危险的地方，但雷顿觉得最后的真相就在眼前，决心冒险再在城中进行一次搜索。在古城的大厅中，雷顿和路克意外地遇到了卡蒂亚。雷顿当即向卡蒂亚询问所有事件背后的隐情，但卡蒂亚仍然不肯开口，只是要求雷顿和路克快些逃走。见此情形，雷顿和路克只得先跟随卡蒂亚向外逃去。

然而，在大厅的台阶下，雷顿等人被安索尼迎面截住。看到卡蒂亚的面容，安索尼突然大吃一惊，紧接着便叫着“索菲亚”的名字向卡蒂亚迎去。但是，卡蒂亚却胆怯地躲到了雷顿的身后。见此情形，安索尼先是一怔，紧接着，脸上的表情扭曲起来。安索尼猛地拔出腰间的佩剑，向雷顿提出了决斗，紧接着便向雷顿冲来。雷顿当即拔出大厅中的装饰剑迎战。

一场激烈的击剑对决在古城中展开了。雷顿和安索尼各自使出高超的剑术，从大厅一直打到二楼的回廊，胜负迟迟未见分晓。可是，安索尼的体力似乎越来越衰弱，打着打着，突然向前倒去。雷顿见状，当即停下了手中的剑，上前扶住了安索尼。这时，路克和卡蒂亚也跑上了楼梯。看着面露痛苦之色的安索尼，卡蒂亚终于说出了实情。



●在宅邸的大门前点击门扉，如果此时在游戏中解开的谜题达到80问以上，则发生剧情；
●剧情后自动来到寝室，点击右边墙上的画，进入谜题130；
●点击房间中央的画，发生剧情；
●剧情后自动来到小房间，进入谜题131；
●点击小房间的门，进入谜题133，解开后获得最后一把“日记的钥匙（日记のカギ）”；
●点击小房间的门走出小房间外，点击左上方的门发生剧情，之后点击左下方的门前往地下机械室，进入谜题134；
●在地下机械室拍摄照片，并在“照片模式”中解开照片的挑错谜题，之后点击场景左下方的栏杆，进入谜题088；
●回到小房间外，点击左上方的门进入隐藏房间，点击逃生口，进入谜题135；
●再次点击逃生口来到餐厅，与クロイ对话，进入谜题136；
●向下经过大厅来到房间的台阶，点击场景右边的画，进入谜题132；
●向上前往大厅，与カティア对话发生剧情，进入谜题137；
●剧情后进入谜题138，解开后第七章结束，进入游戏的结局。

五十年前，费尔森伯爵在这座宅邸地下挖出的金矿矿脉中含有一种强力的致幻气体。随着矿脉的开采，这种气体散布到整个佛尔森斯，使镇上所有的人都陷入了幻觉之中。雷顿等人来到这里之后，也无一例外地陷入了这种幻觉。也就是说，众人在这里所看到的繁华街市全部都是脑海中的假象。这里并没有什么不老不死的吸血鬼，真实中的安索尼已经是一位垂暮的老人了。五十年前，安索尼爱上的女子正是落石镇镇长安德森提到的索菲亚。费尔森开掘出矿脉之时，索菲亚的腹中已经有了安索尼的孩子。察觉到致幻气体真相的索菲亚为了保护孩子，独自离开了佛尔森斯。为了不使身为费尔森之子的安索尼感到痛苦，索菲亚并没有将孩子的事告诉安索尼。卡蒂亚正是安索尼的亲外孙女，由于索菲亚已经在一年前过世，卡蒂亚此次是特地来见自己的外公，解明这五十年间的往事的。

卡蒂亚的话说完了。此时，早已察觉事实真相的雷顿也验证了自己的推断：费尔森死后的这五十年里，安索尼不断抓住觊觎费尔森的遗产而跑到佛尔森斯来的人，假扮吸血鬼进行威胁之后，又刻意卖破绽让这些人逃走，借此传播流言，使人不敢接近这座古城。这样一来，安索尼就可以独自守住等待索菲亚归来的“圣域”，但也正因为如此，致幻气体的本来面目一直没能公之于世。

事情至此，一切都已真相大白。但是，在幻觉中生活了五十年的安索尼却无法接受索菲亚已死这个残酷的事实。发狂的安索尼用剑在大厅里乱挥起来，剑锋砍断了吊灯的锁链，巨大的吊灯拉碎了大厅的顶棚，重重地砸在地板之上。建筑于矿坑之上的费尔森宅邸五十年来未经修缮，早已是一座摇摇欲坠的危城，如今在剧烈的震动下，整座建筑开始崩塌。卡蒂亚见状，急忙向安索尼跑去，想拉着外公逃走，却险些被一块坠落的天花板砸中，雷顿及时上前扑救才转危为安。看着卡蒂亚的面容，安索尼终于恢复了神智，和众人一起逃出了古城。

费尔森古城坍塌了。倾颓的砖石坠向矿坑，堵住了致幻气体的源头。随着气体的消散，佛尔森斯虚妄的浮华彻底消失，露出了废墟般的本来面目，第一次看到自己衰老身躯的安索尼也无比痛苦地跪在了地上。雷顿走上前去，将“恶魔箱”还给了安索尼。其实，“恶魔箱”只是一个普通的箱子，只是因为材料中含有矿脉物质，而能令打开它的人产生幻觉。由于致人死亡的传闻四处流传，打开“恶魔箱”的人常常会在幻觉下被赋予强烈的心理暗示，很多人都在暗示下了结了自己的生命。这就是“恶魔箱”真正的秘密。

听完雷顿的解释，路克不禁对真相的平淡无奇感到有些失望。此时，安索尼忽然开口说道，这个箱子原本是自己托旅行者送给离开镇子的索菲亚的，里面藏着一封自己转给索菲亚的信。但是，旅行者们被箱子的价值所迷惑而互相争夺，这才造就了这个可怕的传说。随后，安索尼说出了两句暗语：

“彼此相见之时，朝阳定会升起。清风拂过之时，我心将至君心。”

安索尼告诉路克，按照这两句暗语，就能以另一种方式打开“恶魔箱”，看到藏在其中的信件。路克琢磨了片刻，果然按照按语中的内容打开了恶魔箱的箱底。安索尼拿出信来，突然大吃一惊。原来，这封信并不是自己当年所写的信，而是索菲亚在去世前不久拿到“恶魔箱”后写给自己的回信。

看着索菲亚寄托在回信中的心迹，安索尼似乎重新回忆起了早已在孤寂与憎恨中失去的情感，眼中的泪水夺眶而出。卡蒂亚走到外公身边，祖孙二人相拥而泣。雷顿和路克站在一边，静静地看着这两个从恶梦中醒来的人，不禁相视一笑。

事件圆满解决了。雷顿和路克告别安索尼和卡蒂亚，踏上了返程。到落石镇接回阿罗玛之后，众人坐在“莫伦托利急行”舒适的包厢中，欣赏着窗外的风景。忽然，雷顿把正在阅读的报纸递到了路克面前。路克接过来一看，不禁大喜过望。原来，上面刊登着施雷德博士从假死状态中奇迹般苏醒的消息。雷顿当即决定，第二天和路克一起去探望施罗德博士。

“可是，教授……”听到雷顿的决定，路克从口袋中掏出了记录日程的笔记本，“明天不是预定去伦敦大学演讲吗？”

“取消它。”雷顿毫不犹豫地说道。听闻此言，路克不解地眨了眨眼睛。

“记住，路克。”雷顿整了整头上的礼帽，随后对路克微微一笑：“恩师之情是绝对不能忘的……作为一个英国绅士。”

在标题画面中选择“秘密模式（ひみつのモード）”，然后进入“来自雷顿的挑战书（レイトンからの挑战状）”，就可以玩到各收集要素完成后出现的隐藏谜题：
●通关一次之后，追加谜题148、149、150；
●完成全部照片谜题后，追加谜题139、140、141；
●完成全部饮茶聚会事件后，追加谜题142、143、144；
●仓鼠完全减肥成功后，追加谜题145、146、147；
●解开150号以前的所有谜题后，追加谜题151、152、153。

流程中谜题简略答案与相关提示

谜题001博士的家在哪里?　闪光指数　10
答案:简单的拼图问题，注意地图正中央初期位置的拼图是可以取下的。

谜题002博士的房间　闪光指数　15
答案:照片左上角的窗户。“挂旗子”“有阳光”“附近的窗户传出歌声”是三个要点。

谜题003钥匙之谜　闪光指数　20
答案:将最下方的钥匙旋转180度后插入钥匙孔。

谜题004密室之谜　闪光指数　30
答案:将视点向左旋回90度后，圈选窗户上撕破的窗帘。

谜题005路克的手提箱　闪光指数　30
答案:炒锅的位置在左下角，玩具熊的位置在右上角，剩下的就不难摆放了。

谜题006蛋糕之谜　闪光指数　15
答案:三层汉诺塔问题，实际动手试验一下就可解开。

谜题007选座位之谜　闪光指数　20
答案:6人。由于背靠背不算“相邻”，可以将席位分成上下两部分来考虑。

谜题008选菜单之谜　闪光指数　25
答案:选择费用分别为4、5、11、12、18的饮料及餐点。注意合计费用中包括10英镑小费。

谜题009叠玻璃杯之谜　闪光指数　10
答案:D。将平面图形转换成立体图形思考一下就能明白。

谜题010不可思议的画　闪光指数　15
答案:3种颜色。除左下角的区域外，只用2种颜色就可以区分。

谜题011掠过景色之谜　闪光指数　20
答案:B区域。注意车窗的方向。

谜题012车窗外天空之谜　闪光指数　30
答案:6比4。沿着车窗上的标记将区域等分成10份后就比较容易看清楚了。

谜题013盘底的图案　闪光指数　15
答案:4倍。将内部的小三角形沿圆周旋转至和大三角形内接就能看出。

谜题014红帽子之谜　闪光指数　25
答案:6个人。除此之外的情况都不符合“一部分人拿到了红气球”的条件。

谜题015潜藏的真相　闪光指数　30
答案:简单的滑动拼图，将带有图案的四块滑块拼成十字形即可。

谜题016花瓶之谜　闪光指数　15
答案:A。B的花心、C的瓶嘴、D的瓶内部分和反转图不对应。

谜题017蚂蚁的通道　闪光指数　25
答案:按下1、左1、上1、左3、下1、右2、下2、右1、上1、右1、下2、左3、上2、左1、下2的方向走即可。

谜题018靴子的迷宫　闪光指数　20
答案:按右3、上2、左1、上2、右2、下1、右2、上1、左1、上2的方向走即可。

谜题019乘客之谜　闪光指数　20
答案:6人。逆序推算一下即可得出答案。

谜题020鞋店的损失　闪光指数　25
答案:50英镑。鞋的30英镑加上找的20英镑。

谜题021传言游戏之谜　闪光指数　20
答案:3分钟。题目并没有说同一个人不许多次传递信息，用类似联络网的方法传递信息即可。

谜题022收拾垃圾　闪光指数　45
答案:类似“华容道”的滑动拼图。充分利用垃圾桶的空间进行周转，只要将一块黄色的四方形滑块交换到垃圾的初始位置，后面就简单了。

谜题023毒药决斗　闪光指数　15
答案:B。三个水瓶并排时，所有奇数次计数都会落到中央的水瓶上。

谜题024纸的折痕　闪光指数　10
答案:10毫米。注意谜面叙述和提问中使用的长度单位不一样。

谜题025生存竞争　闪光指数　20
答案:点选狮子即可。虽然表面上是走迷宫，但实际上这是道脑筋急转弯问题。

谜题026列车的交替　闪光指数　25
答案:简单的列车重组问题，实际试一试就可解开。

谜题027车站的离别　闪光指数　20
答案:圈选男子打开的列车窗户。按照这种打开方法，玻璃就穿过列车顶棚了。

谜题028奇怪的车轮　闪光指数　20
答案:B、D。角的数量是奇数的图形才有这样的性质。

谜题029中奖的箭　闪光指数　20
答案:B。用触笔当尺子量一下就可以了。

谜题030纪念碑的秘密　闪光指数　30
答案:BED。当水池中注满水时，石碑上的文字下半截浸在水中，上半截和倒影拼成了新的文字。

谜题031分苹果　闪光指数　20
答案:7比5。列个简单方程算一下就行了。

谜题032花店打工　闪光指数　20
答案:C。如果搞不清楚，实际找张纸卷一下试试即可。

谜题033池中的网　闪光指数　20
答案:7条。利用笔记功能在下屏中画一画会比较容易看清。

谜题034镇边的树　闪光指数　20
答案:A和E。题目中并没有“相邻”字样，纯粹的文字游戏。

谜题035哪座小屋?　闪光指数　30
答案:A绿、B蓝、C红、D黄。按照条件依次排除一下就可以确定位置了。

谜题036坑中的小鸟　闪光指数　35
答案:すな（沙子）。用沙子缓缓填进坑里，小鸟就能爬上来了。

谜题037高尔夫名人　闪光指数　25
答案:2杆。题目中并没有说一定要沿着直线方向击球。

谜题038马的散步　闪光指数　35
答案:13小时。让1小时与2小时的马先行是关键。

谜题039试穿之后……　闪光指数　30
答案:A上红下白，B上白下蓝，C上蓝下红。按照条件依次进行推理即可。

谜题040箱子的图案　闪光指数　30
答案:最上边是向上的草花，左边是向下的红桃，黑桃上方是圆形，黑桃右边是向下的人形，最下边是向上的三角。稍难的六面体展开问题。

谜题041等分割图形　闪光指数　25
答案:C。另外三个图形都可以顺利拼成立方体。

谜题042锯木板1　闪光指数　25
答案:从左起第1列第1个格下方和左起第3列第2个格下方锯断。

谜题043锯木板2　闪光指数　30
答案:从左列第4个格下方和右列第3个格下方锯断。

谜题044缠绕的绳子　闪光指数　25
答案:0条。三条绳子全在绳结外。

谜题045行李架　闪光指数　30
答案:依然是滑动拼图，这次的目标物面积较小，比谜题022略微简单一点。

谜题046放进箱子　闪光指数　20
答案:D。简单的立体拼图问题。

谜题047镇长选举　闪光指数　25
答案:20票。互不相容的参选者必然各自投自己的票，剩下37票，过半数是19票，加上自己的1票就必定取胜了。

谜题048当家在哪里?　闪光指数　25
答案:左上角的老人。虽然帽子被风吹走，但也算是“戴帽子的人”。

谜题049爱炫耀的国王　闪光指数　10
答案:电话。电话没有第二个使用者是毫无意义的。

谜题050说谎的牛　闪光指数　10
答案:A、C、E。从任意一个条件出发用假设进行推断就可以得出答案。

谜题051猫之谜　闪光指数　20
答案:B。A的窗帘绳、C的左下方地板缝、D的蝴蝶结部分和反转图不对应。

谜题052帽子与天气　闪光指数　30
答案:周日多云、周一晴、周三雨、周四晴、周五雨、周六晴。

谜题053只有男性　闪光指数　30
答案:10点方向的男性。逆时针进行计数就可以达成谜面中的条件。

谜题054旗子分色　闪光指数　25
答案:36种。注意白地也算一种颜色。

谜题055萨姆的首饰　闪光指数　30
答案:14英镑。将其中1条链子的7个环全部拆开，再用它们连接另外7条链子就可以了。

谜题056门的暗号　闪光指数　40
答案:通过旋转与位置互换，将字符排列成“WELCOME”就可以了。

谜题057玫瑰香　闪光指数　30
答案:实际试着摆放一下就不难解开。最少需要5盆花。

谜题058隧道之中　闪光指数　35
答案:列车错车问题。这次需要调换顺序的车厢较少，实际上比谜题026简单一些。

谜题059车票之谜　闪光指数　40
答案:2。通过折叠使票面上下的绿色部分对在一起，就会出现“FOR FOLSENSE”字样。

谜题060广场之谜　闪光指数　25
答案:以虚线中央向外第三格左右为基准画一个广场的同心圆即可。注意划线判定比较严格。

谜题061旅馆在哪里　闪光指数　30
答案:C。注意看C的窗户、时钟与门，上面的线条构成了“HOTEL”字样。

谜题062玫瑰香再来　闪光指数　40
答案:依旧是摆花问题。最少需要7盆花。

谜题063对数　闪光指数　25
答案:上行从左至右是1、6、3，下行从左至右是5、4、2。

谜题064壶里的石子　闪光指数　20
答案:100个。相同概率的情况下，当然是拿得越多越占便宜。

谜题065谜之古文书　闪光指数　25
答案:まけた（输了）。第二行文字是提示，从第一行文字中将“む、か、う、と、こ、ろ、て、き”这几个假名全部去掉，就只剩下“まけた”了。

谜题066转盘锁　闪光指数　30
答案:2714。两个转盘的旋转方向是相反的。

谜题067车掌的工作日　闪光指数　40
答案:219天。仔细看一下就会发现，车长遵循的是上班三天，休息两天的工作制。

谜题068帽子的礼仪　闪光指数　25
答案:将左上方礼帽、中央上方左右的三角帽、中央下方礼帽和右起第二顶长礼帽倒转，帽子间的缝隙就会连成“HAT（帽子）”字样。

谜题069三页的菜单　闪光指数　25
答案:3次。通过折叠菜单即可实现。

谜题070宝石首饰　闪光指数　30
答案:在900与1200之间、800与1100之间、600与1000之间划线即可。这样三段 的总价值都是2600英镑。

谜题071她多大?　闪光指数　30
答案:15岁。注意谜面中说的是“男子现在的年龄”是“女子当年的年龄”的2倍。

谜题072摄影顺序　闪光指数　35
答案:CDBA。注意右侧建筑左上方的装饰灯和左侧建筑的玻璃即可找到答案。

谜题073空罐的平衡　闪光指数　30
答案:A。所有罐子都一样重的话，只有在A中注水才能保持平衡。

谜题074气味的元凶　闪光指数　30
答案:用两个塞子堵住右下方人的鼻子。仔细观察就会发现，如果堵瓶口，两个塞子是绝对不够的。

谜题075点心盒　闪光指数　25
答案:2倍。不太好理解的概率问题，计算方法可以参照一下谜题通过时的讲解。

谜题076塔之谜　闪光指数　20
答案:圈选塔即可。在塔内是看不到塔的全貌的。

谜题077不可思议的机械　闪光指数　30
答案:月亮形装饰。用简单的方程就可以算出各装饰之间的重量关系。

谜题078门的迷宫　闪光指数　25
答案:下行中央房间上边的门。题目中并没有说同一个房间不许走两次以上。

谜题079齿轮开关　闪光指数　20
答案:B。利用笔记功能在下屏中画一画会比较容易看清。

谜题080电梯之谜　闪光指数　40
答案:滑动拼图。这次区域中留下的空间颇大，比较易解。

谜题081旧金库　闪光指数　50
答案:0154。从第一行条件中可以轻易将2和3排除掉，剩下的比对一下就清楚了。

谜题082出口在哪里?　闪光指数　30
答案:5。将屏幕向右转90度看，按键和数字形成了“OUT”字样。

谜题083蛋糕之谜2　闪光指数　30
答案:四层汉诺塔问题。按照诀窍依次移动即可。

谜题084蛋糕之谜3　闪光指数　40
答案:五层汉诺塔问题。按照诀窍依次移动即可。

谜题085第四个图形　闪光指数　30
答案:B。将立体图形化作平面图形来看便会发现规律。

谜题086不可思议的图形　闪光指数　35
答案:缺少底边横线的田字。只看每个图形的右半边便会发现规律。

谜题087摆扑克　闪光指数　40
答案:按照盘面上事先配置的扑克不难找到三张黑桃的位置，剩下的依次确定即可。

谜题088青蛙之路　闪光指数　30
答案:12次。中途总共有两次折返。

谜题089花坛的面积　闪光指数　40
答案:400平方米。将中央部分图形沿对角线切开后拼在圆的四周，即可形成边长20米的正方形。

谜题090喷水之谜　闪光指数　20
答案:J。以中央喷水口表示10的倍数的话，周围代表数字0的喷水口就没有用了。

谜题091遗产继承　闪光指数　30
答案:先划出正中央的竖线将区域分成左右两部分，然后就容易看清楚了。

谜题092土地分割　闪光指数　40
答案:右下方的金矿、银矿、两座铜矿，以及银矿与两座铜矿之间的格子。

谜题093我多大?　闪光指数　30
答案:5岁。姐姐10岁，妈妈30岁，爸爸35岁。

谜题094谜之立方体　闪光指数　40
答案:最上面两条边中央的点，任意圈选一点就可以。简单的立体几何问题。

谜题095书籍　闪光指数　30
答案:6本。很考验空间想象能力的一题。

谜题096火球之谜　闪光指数　30
答案:ウソ（假的）。按照谜面中的句子“さあ。ごらん。でてきたみたいだ”将假名连线，就会出现“ウソ”这两个字。

谜题097星空之谜　闪光指数　40
答案:四颗星的格子在左列中央，两颗星的格子在中列下方，剩下的位置就不难确定了。

谜题098瓶与罐　闪光指数　25
答案:著名的瓶罐排列问题，实际试着摆一下就能解开了。

谜题099又是瓶与罐　闪光指数　30
答案:与098相比多了一对瓶罐，但解题要领还是相同的。

谜题100危险的桥　闪光指数　30
答案:左1、右1、左3、右3、左3、右1、左1、右3、左1。从终点倒推一下会比较容易解开。

谜题101消灭！1　闪光指数　30
答案:著名的佩格棋（PegSolitaire）问题。先将十字正中央的球向侧面跳即可看出解法。

谜题102消灭！2　闪光指数　35
答案:佩格棋之二。第一步实际上只有一种跳法，后面依次试一试即可解开。

谜题103消灭！3　闪光指数　40
答案:佩格棋之三。先从三角形底边从边上数第三个球开始消起，然后将底边最边上的球跳到刚才形成的空隙中，数步后可以形成一个伞状图案。再设法从上面开始消起就能完成。

谜题104消灭！4　闪光指数　45
答案:佩格棋之四。先将中列最上方的球向侧面跳，然后将最下面一横行边上的球向上跳到刚才形成的空隙中，再设法从底边消起就能完成。

谜题105消灭！5　闪光指数　60
答案:佩格棋之五。先将从下面数第三横行，从右面数第二个球向下跳，然后将 刚才球对称位置的球向右跳到刚才球原来的位置上，再将第一个球经过两步跳到 对称球原来所在的位置上。数步之后就可形成和谜题103相似的伞状图案。

谜题106旅行的骑士1　闪光指数　40
答案:著名的棋盘跳马问题。在分歧点依次选择下、下、上就能完成。

谜题107旅行的骑士2　闪光指数　50
答案:棋盘跳马问题之二。解法有数种，遵循先走外周的原则比较容易解开。

谜题108旅行的骑士3　闪光指数　70
答案:棋盘跳马问题之三。解法有数种，遵循先走角落的原则比较容易解开。

谜题109小狗散步　闪光指数　50
答案:50米。父亲追上女儿需要10秒，小狗以每秒5米的匀速奔跑，答案很容易求出。

谜题110警长的路线　闪光指数　35
答案:按右1、下2、右2、下1、右1的方向走即可。

谜题111拐几次弯?　闪光指数　50
答案:105和113。只有拐偶数次弯才能回警察局，因此回答105和113的人必定在说谎。

谜题112亮灯　闪光指数　40
答案:将电池另一端直接连在灯泡上即可。

谜题113骰子的顶上　闪光指数　30
答案:6。如果解不出来，实际找个骰子看一看就明白了。

谜题114公平分割　闪光指数　40
答案:6比3。要根据A和B分担C工作量的比例来判定。

谜题115两张卡片　闪光指数　40
答案:44。按照题目条件下得出的答案必定是11的倍数。

谜题116撕碎的照片　闪光指数　60
答案:拼图游戏。注意每一块碎片都是可以旋转的。

谜题117三组夫妇　闪光指数　30
答案:B。姐姐的丈夫没留胡子，妹妹的丈夫没戴帽子，仅凭这两个条件就能判断出来了。

谜题118垃圾箱之谜　闪光指数　80
答案:略为复杂的滑动拼图，依旧应当充分利用垃圾桶中的空间。

谜题119假金币　闪光指数　30
答案:1次。题目中并没有说不许将金币从袋中拿出来量，从每个袋中取数量各不相同的金币放在一起量一次，就能从差的重量上推断出假金币的袋子了。

谜题120马车之谜　闪光指数　30
答案:D。根据条件推断，能够确实达到平衡的只有这一种选择。

谜题121黑暗之路1　闪光指数　20
答案:4×4道路的点灯问题。从斜向道路入手会比较容易解开，共需要4盏灯。

谜题122黑暗之路2　闪光指数　30
答案:5×5道路的点灯问题。共需要5盏灯。

谜题123黑暗之路3　闪光指数　40
答案:6×6道路的点灯问题。共需要6盏灯。

谜题124发现UFO!　闪光指数　30
答案:C。将图形画上方格之后会比较容易看明白。

谜题125林中的蘑菇　闪光指数　50
答案:略为复杂的路线问题，终点附近路线分叉较少，从终点逆推会比较简单。另外注意，题目中并没要求所有的路都要走到。

谜题126冰之湖1　闪光指数　20
答案:著名的溜冰游戏。点击箭头就能使雷顿滑向指定的方向，试几次就能成功了。

谜题127冰之湖2　闪光指数　30
答案:溜冰游戏之二。充分利用场地边缘会较快找到解法。

谜题128冰之湖3　闪光指数　40
答案:溜冰游戏之三。由于障碍物较多，判定方向比谜题127略微简单一点。

谜题129鼹鼠的巢穴　闪光指数　40
答案:C。只有这一个点连接奇数条路，如果从别的点出发，无论怎样都会有重复的路线。

谜题130舞会的画　闪光指数　30
答案:圈选画像正中两个跳舞者的脚部。从这里可以看出，画上画的实际是地板的倒影。

谜题131如何逃走?　闪光指数　40
答案:最右边中间的桩子。只有这一根桩子被套在绳圈之内。

谜题132名画的分配　闪光指数　40
答案:E。哥哥得到A、C、D三张画，价值合计120000英镑。弟弟得到B一张画，价值合计60000英镑。

谜题133取出钥匙!　闪光指数　60
答案:稍难的滑动拼图。如何充分利用“L”形滑块争取空间是解题的关键。

谜题134打开锅炉　闪光指数　40
答案:拧开最右边的两个开关和沿中央管道上行时遇到的第一个开关。

谜题135魔方阵的钥匙　闪光指数　50
答案:从完成的右斜对角线可以计算出每行、列、对角线的数字合计值为18，然后以此为依据陆续将数字填入就能完成了。

谜题136大厅的地板　闪光指数　40
答案:可标识区域中最下面一行的左起第三格。题目中的提示是“从大门的画开始，以收在美丽箱匣中的美丽星星作为路标”，从右下方画有大门的格开始，将所有框住 完整星星的格全部标出，就会形成一个箭头图案，而箭头所指的正是最下面一行左起 第三格。点击判定前别忘了把箭头擦掉，否则会视作失败。

谜题137真实之剑　闪光指数　50
答案:不要管墙上的武器，直接圈选右下方骑士盔甲手中的剑。题目中的“真实之剑已在手中”就是提示。

谜题138最后之谜　闪光指数:60
答案:简单的机关谜题。只要熟悉NDS的机能，再沿着“彼此相见之时，朝阳定会升起。清风拂过之时，我心将至君心”这句提示，就一定能解开。

上面的谜题辞典中包括游戏的001至138号谜题，每道谜题的介绍都包括基本信息和简略答案。一些操作性较强的谜题由于篇幅所限，无法在这里介绍详细答案，只给出简单提示。前面的流程攻略中已经记述过全部138道谜题的获得方法，这里就不再赘述。另外，希望靠自己力量解谜的玩家请略过此页的答案。



Story

地狱之王复活危害人间，魔族一度肆虐大地，并且暗杀命运中的勇者。为了对抗地狱帝王，重建人类的和平，各路英豪纷纷出世。本作的前四章每一章都是一位勇者的故事，直到第五章才和序章中出现的勇者集合，第六章则以前几章的反派皮萨罗为主角。　□文/雪飞

NDS	本刊译名：勇者斗恶龙IV 被引导者			CERO A
	Square Enix	价格未定	冬季预定	
角色扮演	卡带	日版	1人	记忆卡容量未定

本作是一款二次复刻的作品，系统与原作完全相同，依然采用传统的角色扮演游戏战斗系统，物品获得更是保持系列特色，不少都隐藏在街道的瓶瓶罐罐中。各章的主人公物品完全继承金钱不继承，因此在前四章游戏完成前，一定要将手中的金钱全部换成物品。游戏中各种菜单对不懂日语或不熟悉DQ系列作品的玩家则是一个挑战，因此在系统介绍中着重将菜单翻译成中文，玩家只需中日文对照便可轻松上手。

作战菜单

日文名称	中文解释	
まんたん	自动使用MP为队员回复	
そうび	装备	
	こうげき力	攻击力数值
	しゅび力	防御力数值
	ぶき	武器
	よろい	铠甲
	たて	盾牌
	かぶと	头盔
	そうしょくひん	装饰品
ならびかえ	排列队员顺序	
ふくろせいり	整理背包物品	
	しゅべつ顺	按种类排序
	あいうえお顺	按道具名称排序
せんれき	战斗履历	
	ぼうけんした时间	冒险时间
	战斗回数	战斗次数
	たおした匹数	击倒怪物数
	全获得ゴールド	全部金钱数
	全灭回数	被全灭的次数
	逃走回数	战斗中逃走的次数
	一击最大ダメージ	一次攻击最大伤害数
	称号	获得称号

能力菜单

日文名称	中文解释
せいべつ	性别
レベル	等级
HP	目前体力/最大体力
MP	目前魔法值/最大魔法值
ちから	力量，影响攻击力
すばやさ	速度，决定战斗行动次序
みのまもり	防御，影响防御力
かしこさ	智力，影响魔法强度
うんのよさ	运气，影响会心一击等
こうげき力	攻击力
しゅび力	防御力

战斗菜单

日文名称	中文解释	
たたかう	战斗	
	こうげき	物理攻击
	じゅもん	魔法攻击
	どうぐ	使用道具
	ぼうぎょ	防御
にげる	逃跑	

道具菜单

日文名称	中文解释
つかう	使用
みる	分析（特鲁内克专有，可分析出道具种类、特性及卖价）
わたす	传递给其他同伴
すてる	丢弃
そうび	装备

马车菜单

日文名称	中文解释
カジノコイン	赌场代用币
ちいさなメダル	小徽章
しょじきん	现金数
ぎんこう	银行存款
ぼうけんした时间	冒险时间

冒险记录菜单

日文指令	中文解释
ぼうけんをする	读取冒险记录
ちゅうだんしたぼうけんをする	继续中断存档
ぼうけんのしょをつくる	开始新冒险
ぼうけんのしょ 1	冒险记录1
おとこ	男性勇者
おんな	女性勇者
ぼうけんのしょをけす	删除冒险记录

游戏菜单

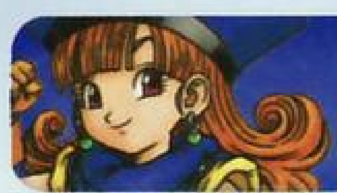
日文名称	中文解释	
はなす	交谈	
じゅもん	咒文、魔法	
どうぐ	道具	
しらべる	调查	
つよさ	能力情报	
さくせん	作战指令	
	ガンガンいこうぜ	自行根据情况战斗
	バッチリがんばれ	全力进攻
	おれにまかせろ	其他角色使用辅助魔法辅助战斗（如加攻、降防等），不会魔法的只能防御
	じゅうもんつかうな	禁止使用消耗MP的魔法或者特技
	いのちだいじに	保命优先，以回复体力为重点
	めいれいさせろ	由玩家决定该角色行动方式
ちゅうだん	中断存盘，只能在野外使用	
せってい	游戏设定	

角色推荐

本作第五章可使用主人公多达八名，但却只能派遣四人出战，因此派遣出场角色也是多种多样。建议派遣勇者、阿莉娜、克里夫特与莱昂的四人组合，勇者和克里夫特负责使用回复魔法，足以应对艰难的战斗；阿莉娜虽然攻击力不算高，但会心一击率颇高，并且可以在前期购买到两次攻击武器。

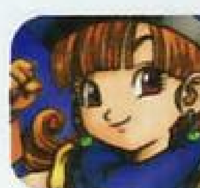
完美移植，经典之作再登场！

地狱帝王复活种族纷争天下乱
被引导的勇者集结一堂重整江山



序章

因为目前的实力不足，主人公在比试中输给了对手，不过主人公并未气馁，而是决定继续修炼，日后用实力战胜对手。离开比试场后，主人公听到阵阵呼唤，仔细一看发现是一只青蛙在叫自己。青蛙告诉主人公，自己并非是普通的青蛙，而是某一国家的公主，因为受到了邪恶的诅咒才变成了青蛙。此时有人路过，青蛙立刻逃到地下室躲避，主人公立即跟随进入地下室。不料在这里并没有青蛙，只看到新西亚姐姐一人，交谈之后新西亚说出了实话，原来她就是刚才的青蛙，而公主诅咒之类的都是她骗主人公的玩笑话，实际上是新西亚学会了变身魔法，可以变化成各种小动物。回到家中与父母共进晚餐时，父亲竟突然说主人公长大了迟早会踏上旅途，在旅行中结交朋友的话，不过母亲却阻止了父亲。今天真是一个奇怪的日子，父亲、母亲和新西亚姐姐，到底都是怎么了？



第一章 王宫的战士们

一天早晨，国王将战士们召集到大殿上，莱昂（**ライアン**）也是其中之一。最近流传着孩子们忽然消失的传闻，清早伊姆鲁村（**イムル**）的母亲们刚刚向国王哭诉，因此国王决定命令战士们调查此事。国王刚一说完，一位失去孩子的母亲便急切地走到莱昂面前，希望他能帮助自己尽快把孩子找回来。即是国王命令也是助人为乐，莱昂自是不能拒绝，立刻准备出发前往伊姆鲁村。不过目前却毫无线索，莱昂只得去村子调查。而莱昂的调查果然大有收获，不但在伊姆鲁村地牢中救出了芙蕾雅的丈夫，还得到了怪物将孩子们掠到湖中塔的情报。在湖中塔中，莱昂看到了被怪物杀死的通航，立刻怒火中烧，一人冲进了湖中塔最深处，依靠自己精湛的剑术，将掠走小孩的怪物全部消灭。回到王城后，国王大喜要嘉奖勇敢的莱昂，但莱昂却婉言谢绝，而是向国王请求，为了消灭危害人类的怪物，让自己四处旅行寻找年轻的勇者们。



第二章 顽皮公主的冒险

山特海姆（**サントハイム**）城有位顽皮的公主，她的名字叫做阿莉娜（**アリーナ**），她总想自己出去闯荡一下，也因此经常让国王和侍从们感到头疼。这日阿莉娜公主又向国王提出了离开王城参加比武大会的请求，但却被国王再次拒绝。郁闷的公主回到自己的房间，一脚踢破了刚刚修补好的窗子，悄悄从这里离开了自己的房间。不过她的举动却被赶来的侍卫**ブライ**（布莱）和克里夫特（**クリフト**）发现，然而二人却不能说服公主，无奈二人只得陪伴公主一起离开王城踏上冒险之旅。

来到天贝（**テンペ**）村后，发现这里的村民各个忧心重重，询问之后，阿莉娜公主一行得知这里受到怪物的胁迫，每隔一段时间就要献上一个女孩给怪物，否则怪物将摧毁整个村庄。一听说此事，阿莉娜公主立即不顾侍卫的反对主动请战，让村民们将自己献给怪物。夜晚怪物出现在公主一行面前，不过等待它们的却并非是往日的美餐。阿莉娜公主三人一起出手，终于将危害一方的怪物们全部消灭。这一喜讯第二天清晨便传遍了整个村庄，村民们都对阿莉娜公主赞不绝口。

一进佛雷诺尔镇（**フレノール**），阿莉娜公主便听说有“公主”来这里拜访，好奇的阿莉娜公主立刻决定去会会这位冒充自己的“公主”。可是在宿屋二层，阿莉娜公主一行却只看到一位颇似阿莉娜的女性被盗贼绑走，并且给市民留话要求用珍贵的黄金手镯来交换。阿莉娜公主再次自告奋勇，在危险的洞穴中找到了黄金手镯，并用它交换回了被绑架的“公主”。获救的“公主”说出了实情，原来她名为梅伊（**メイ**）只是一名艺人，为了得到尊敬轻松生活而冒充公主。经历了这次绑架的磨难，梅伊得到了教训，不但向公主道歉还发誓再也不冒充公主，而真正公主阿莉娜的事迹也很快在小镇广为流传。

离开佛雷诺尔小镇不久，阿莉娜公主一行进入在沙漠中的绿洲巴扎（**バザー**），在这里一名士兵为公主带来国王出事的坏消息。阿莉娜赶回王城后得知，国王是在做噩梦后失声，想要恢复原状只能找诗人玛洛尼（**マローニ**）。在萨兰镇中，公主一行找到了诗人玛洛尼，可惜他只知道使用歌唱之蜜可以复元，并建议公主一行去沙漠绿洲巴扎寻找。一番辛苦之后，阿莉娜公主一行顺利找到了歌唱之蜜，并用它使国王恢复了正常。复元的国王大喜，告诉公主自己失声的原因做了一个怪物袭击王国的噩梦。通过此事国王知道了自己女儿的实力，不再反对阿莉娜公主参加比武大会。

恩多尔城国王为了招募勇士对抗怪物，特意召开了比武大会，并且将自己的女儿作为奖品赏赐给优胜者做妻子。因为女儿的强烈反对，恩多尔城国王也有些后悔，一见到阿莉娜公主，便请求阿莉娜公主务必击败强大的死亡皮萨罗（**デスピサロ**）夺取冠军，这样便可以保住自己的女儿。受人之托的阿莉娜公主大显身手，连续击败了多名强敌，但在决胜战开始之前死亡皮萨罗却不告而别，最终阿莉娜公主取得了比武大会冠军。

获得冠军的阿莉娜公主立刻决定返回山特海姆城，将好消息告诉父亲，但刚一走出恩多尔城，一名士兵便带来了山特海姆城出事的坏消息。返回到自己的城中后，发现这里空无一人，整个城市没有丝毫生气，为了找到父亲和失踪的百姓们，阿莉娜公主带上身边的忠实卫士，再次离开自己的国家，踏上新的旅途……



第三章 武器商人特鲁内克

在恩多尔城北面的一个小村镇雷克那巴（**レイクナバ**），居住着一个名叫特鲁内克（**トルネコ**）的男人，虽然现在只是一名武器店店员，但他的梦想却是成为世界第一武器商人。这日清晨，特鲁内克被妻子从美梦中叫醒，拿起妻子的爱心饭盒后开始了一天的工作。辛苦了一天，特鲁内克只赚到了一点点小钱，为了追求自己的梦想，特鲁内克决定改行做旅行商人。这一想法得到了妻子的大力支持，于是第二天特鲁内克便辞掉了现在的工作。

在村中四处打探，特鲁内克得到了旅行商人必备道具铁金库的消息，并在村外的山洞中找到了它。作好了一切准备工作后，特鲁内克告别了自己的妻儿，正式开始了旅行商人的生活。

在离雷克那巴不远的地方，特鲁内克在森林中迷路，过了很久才进入一个小村庄。在村长家休息一夜后，第二天特鲁内克发现自己竟然躺在一个空地上，而昨晚在村中购买的钢剑也变成了榆木棒，药草竟变成了马粪。特鲁内克大惊，在朋摩尔城（**ボンモール城**）四下打探，才知道周围有狐狸幻化成人形，看来自己昨晚也是被狐狸捉弄。因为修桥工人在那个神秘村庄中被狐狸迷惑一直没有回来，朋摩尔城下的桥梁迟迟无人修理。而这座桥的对面是恩多尔领地，这块领地是朋摩尔国王梦寐以求，桥梁一日不修，便不能出兵进攻，因此连国王也对此事颇为焦急。热心的特鲁内克立即想到自己村中的小狗对付狐狸，但是狗的主人却被关押在地牢中，特鲁内克只得先将狗的主人营救出来，然后借到小狗。带着小狗一进村庄，小狗便扑向村长，原来村长就是狐狸精幻化而来，整个村子变成了空地，修桥工人也恢复了神志。

夜晚朋摩尔王子将一封书信交给了特鲁内克，原来他爱上了恩多尔国公主，但由于两国的战争，只得委托旅行商人帮自己传达爱意。将王子的信交给恩多尔公主后，恩多尔王出于国家的利益，答应了这门婚事，并写了封回信委托特鲁内克交给朋摩尔国王。朋摩尔国王看完回信后大喜，不但赞成自己的儿子迎娶公主还取消了进攻恩多尔城的计划。特鲁内克不但成全了一对情侣，还得到恩多尔王的奖励，从此可以在恩多尔城开武器店做生意。有了国王的批准，特鲁内克买下了城中老



再拾记忆，新款掌机温旧梦！

人的武器店，把自己的妻儿接来团聚。为了真正成为世界第一武器商人，特鲁内克花巨资打通了城右边的隧道，可以进入新的大陆，特鲁内克距离自己的梦想又近了一步。告别了妻儿之后，特鲁内克向新大陆踏出了第一步……

第四章 蒙巴巴拉的姐妹

在蒙巴巴拉村从事表演工作的玛妮雅（**マーニャ**）和米雷雅（**ミネア**）姐妹出身科密兹村（**コーミズ**），她们的父亲是一名优秀的炼金术士，但在不久前被怪物巴尔扎克（**バルザック**）杀害。为了给自己的父亲报仇，玛妮雅姐妹离开了自己的家乡，一边四处表演一边寻找着自己的仇人。结束了一天的表演后，玛妮雅和米雷雅一无所获，两人决定返回家乡搜集情报。

在科密兹村两人听说父亲的徒弟欧林（**オーリン**）躲在西方的洞穴中，于是立即前往寻找，希望能得到仇人的线索。躲闪在山洞中疗伤的欧林早就想为师傅报仇，见到玛妮雅和米雷雅后立刻加入复仇的队伍，并带着姐妹二人来到金古莱欧城（**キングレオ**）。杀害玛妮雅和米雷雅父亲的怪物巴尔扎克已经幻化成了这里的国王，在欧林的帮助下，玛妮雅姐妹终于击倒了杀害父亲的仇人。但是随后出现的高级怪物金古莱欧却轻易地击倒了玛妮雅姐妹，并把三人关在地牢中。不过在牢房中老人和欧林的帮助下，玛妮雅姐妹顺利逃出地牢。经过这次的教训，玛妮雅姐妹认识到自己力量不足，为了追求新的力量，消灭危害人间的怪物，玛妮雅姐妹乘上舰艇走向远方……

第五章 被引导的人

在恩多尔城东方的深山中，有一个无名的小山村。居住在这里的人很少出门，也不接近外人，甚至没人知道这个小山村的存在。然而，死亡皮萨罗突然带领大量怪物杀入村庄，他们的目的则是杀死勇者，而勇者却正是序章曾经出现的主人公。村庄中的村民全部挺身而出，为了保护主人公与怪物战斗，但怪物实在太多太强，村民们纷纷战死。关键时刻学会变身术的新西亚幻化成主人公的样子奋战至死，怪物们以为目的达到全部撤离。主人公从地下室中出来后，发现宁静的小山村已经化为一片废墟，村中空无一人，为了给养育自己十七年的养父母以及为保护自己而死的村民报仇，主人公离开了自己居住多年的小村庄。

在恩多尔城占卜后，占卜师米雷雅发现主人公是真正的勇者，于是和妹妹一起加入队伍。随着冒险的进行，其他的勇者们逐渐加入队伍，并在莱昂的帮助下，在山多海姆城消灭了巴尔扎克，玛妮雅姐妹终于报了杀父之仇。然而事情却并非如此简单，怪物们危害人间其实是因为地狱帝王复活，死亡皮萨罗企图统一世界。皮萨罗的恋人一直不断地阻止皮萨罗，但她却被人类士兵残忍地杀害，这更使皮萨罗坚定了毁灭人类统一世界的决心。在得到龙王的帮助后，主人公一行血战数场，终于粉碎了皮萨罗的野心，世界重新恢复了和平。然而皮萨罗并非真正的元凶，他只不过是被人利用的可怜虫……

第六章 最后的旅程

得知皮萨罗并不是真的想统治世界，而只是为了给恋人罗莎莉（**ロザリー**）报仇后，主人公一行决定复活罗莎莉。幸运的是千年开花一次的世界树恰好在此时开花，使用世界树之花，罗莎莉重新回到了人间。在她的帮助下，皮萨罗想起了过去的种种，不但恢复了善心，还主动要求帮助主人公一行找挑唆自己的恶魔神官算帐。有了皮萨罗这一强援，主人公一行顺利击败了罪魁祸首恶魔神官，世界恢复了真正的和平。谢绝了与龙王和天上人一起居住在天空城的邀请，主人公重新回到了自己的故乡，在这里竟然出现了奇迹，早已化为废墟的小山村恢复了生气，为保护主人公而战死的新西亚也回到了主人公身边……

魔法特技表格

名称	消费MP	范围	效果	类型	习得者及等级
メラ	2	敌单体	8-14伤害	战斗	主人公LV3、**マーニャ**LV1
メラミ	4	敌单体	70-90伤害	战斗	**マーニャ**LV19
メラゾーマ	10	敌单体	160-200伤害	战斗	**マーニャ**LV33
ギラ	4	敌一组	16-24伤害	战斗	主人公LV9、**マーニャ**LV7
ベギラマ	6	敌一组	30-42伤害	战斗	**マーニャ**LV14
ベギラゴン	10	敌一组	88-112伤害	战斗	**マーニャ**LV27
イオ	5	敌全体	16-24伤害	战斗	**マーニャ**LV11
イオラ	8	敌全体	52-68伤害	战斗	主人公LV23、**マーニャ**LV23
イオナズン	15	敌全体	120-160伤害	战斗	**マーニャ**LV36
ヒャド	2	敌单体	10-16伤害	战斗	**ブライ**LV1
ヒャダルコ	5	敌一组	45-58伤害	战斗	**ブライ**LV11
ヒャダイン	8	敌全体	60-80伤害	战斗	**ブライ**LV27
マヒャド	11	敌一组	88-112伤害	战斗	**ブライ**LV32
バギ	2	敌一组	8-24伤害	战斗	**ミネア**LV8
バギマ	4	敌一组	22-55伤害	战斗	**ミネア**LV23
バギクロス	8	敌一组	60-120伤害	战斗	**ミネア**LV32
ライディン	4	敌单体	70-90伤害	战斗	主人公LV25
ギガディン	15	敌全体	175-225伤害	战斗	主人公LV34
ミナディン	15	敌单体	330-370伤害	战斗	主人公LV37
ギガソード	15	敌单体	250-330伤害	战斗	主人公LV50
ジゴスパーク	20	敌全体	211-290伤害	战斗	**ピサロ**LV55
ムーンサルト	0	敌全体	敌全体打击攻击	战斗	**ピサロ**LV35
ドラゴン斩り	0	敌单体	对龙系敌人伤害1.5倍	战斗	**ピサロ**LV35
まじん斩り	0	敌单体	攻击MISS或会心一击	战斗	**ピサロ**LV35
メタル斩り	0	敌单体	金属系伤害1-2	战斗	**ピサロ**LV40
しんくう波	0	敌全体	80-104伤害	战斗	**ピサロ**LV44
マダンテ	全部魔法	敌全体	MP3倍伤害	战斗	**ピサロ**LV60
ザキ	4	敌单体	即死攻击	战斗	**クリフト**LV18
ザラキ	7	敌一组	即死攻击	战斗	**クリフト**LV24
ザラキーマ	15	敌全体	即死攻击	战斗	**ピサロ**LV42
ホイミ	2	己方单体	20-40HP回复	随时	主人公LV2、**クリフト**LV1、**ミネア**LV1
ベホイミ	4	己方单体	75-95HP回复	随时	主人公LV5、**クリフト**LV16、**ミネア**LV13
ベホマ	6	己方单体	HP完全回复	随时	主人公LV27、**クリフト**LV27、**ミネア**LV26
ベホマラー	10	己方全体	75-95HP回复	随时	**クリフト**LV30
ベホマズン	20	己方全体	HP完全回复	战斗	主人公LV32
キアリー	2	己方单体	解毒	移动	**クリフト**LV8
キアリク	2	己方单体	麻痹回复	随时	**ミネア**LV10
ザメハ	2	己方全体	睡眠状态回复	战斗	主人公LV17

名称	消费MP	范围	效果	类型	习得者及等级
ザオラル	12	己方单体	50%几率HP一半复活	随时	主人公LV28、**クリフト**LV20、**ミネア**LV20
ザオリク	20	己方单体	HP满值复活	随时	**クリフト**LV33
メガザル	35	己方全体	战斗队员全回复，使用者死亡	战斗	**ミネア**LV35
ラリホー	3	敌一组	催眠	战斗	**ミネア**LV5
ラリホーマ	3	敌单体	高几率催眠	战斗	主人公LV15、**ミネア**LV16
ルカニ	3	敌单体	防御力为零	战斗	**ブライ**LV3、**マーニャ**LV3
ルカナン	4	敌一组	防御力为原来一半	战斗	**ブライ**LV21
マホトーン	3	敌一组	封印魔法	战斗	**クリフト**LV12
マホトラ	0	敌单体	MP吸收	战斗	**ブライ**LV25、**マーニャ**LV16
マホステ	2	己方单体	不受魔法	战斗	主人公LV19
マホカンタ	4	自身	魔法返回	战斗	**ブライ**LV8
マヌーサ	4	敌一组	命中率下降	战斗	**クリフト**LV6
メダパニ	5	敌单体	混乱	战斗	**ブライ**LV30
ニフラム	3	敌一组	消除	战斗	主人公LV1
スカラ	3	己方单体	防御力1.5倍上升	战斗	**クリフト**LV4
スクルト	4	己方全体	防御力1倍上升	战斗	**クリフト**LV14
ピオリム	3	己方全体	速度1倍上升	战斗	**ブライ**LV14
バイキルト	6	己方单体	给予2倍打击	战斗	**ブライ**LV19
フバーハ	6	己方全体	炎、冰雪伤害半减	战斗	**ミネア**LV29
アストロン	2	己方全体	3回合成为铁块	战斗	主人公LV21
モシャス	5	自身	自身能力与同伴相同	战斗	主人公LV30
ドラゴラム	18	自身	变身为龙炎攻击	战斗	**ブライ**LV19
いてつく波动	0	敌全体	消除全部魔法效果	战斗	**ピサロ**LV47
パルプンテ	5	随机	随机效果	战斗	主人公LV39
ルーラ	8	己方全体	传送	移动	主人公LV7、**ブライ**LV9、**マーニャ**LV8
リレミト	8	己方全体	脱离迷宫	移动	主人公LV13、**ブライ**LV7、**マーニャ**LV9
トラマナ	2	己方全体	不受毒沼等地形伤害	移动	**マーニャ**LV21
トヘロス	11	己方全体	不出现弱小敌人	移动	主人公LV11
しのびあし	0	己方全体	敌人出现率下降	移动	**トロネク**LV4
くちぶえ	0	己方全体	叫出敌人	移动	**トロネク**LV12
たからのにおい	0	空间	查看宝箱剩余数	移动	**トロネク**LV8
タカのめ	0	空间	探察周围城市	移动	**トロネク**LV8
レミラーマ	2	空间	探察物品所在	移动	**ブライ**LV23
インパス	3	宝箱	预知宝箱内物品	移动	**ブライ**LV23
ラナルータ	12	空间	昼夜交替	移动	**ブライ**LV17

地名对照

日文名称	中文解释	日文名称	中文解释
スタンシアラ	斯堂西亚拉	泷**の**流**れる**洞窟	瀑布洞窟
湖**の**塔	湖中塔	海边**の**村	海边小村
イムル	伊姆鲁	**エンドール**	恩多尔
海鸣**りのほこら**	海鸣祠	**アネイル**	阿内伊鲁
レイクナバ	雷克那巴	**ロザリーヒル**	罗莎莉希尔
バトランド	巴特朗多	王家**の**墓	王家之墓
ガーデンブルグ	加迪布鲁克	**コナンベリー**	科南贝里
メダル王**の**城	金属王城	大灯台	大灯塔
フレノール	佛雷诺尔	世界树	世界树
キツネが原	狐狸村	**ゴッドサイド**地方	地狱洞窟
山奥**の**村	深山小村	**アッテムト**	阿提姆特
テンペ	天贝	**ハバリア**	海巴利亚
南**の**洞窟	南方洞窟	**ミントス**	敏特斯
女神像**の**洞窟	女神像洞窟	**キングレオ**	金古莱欧
南**の**洞窟	南方洞窟	**コーミズ**西**の**洞窟	科密兹西洞窟
サントハイム	山特海姆	**コーミズ**	科密兹
ボンモール	朋摩尔	**リバーサイド**	里巴赛多
ブランカ	布朗卡	**デスパレス**	死亡宫殿
沙漠**の**宿屋	沙漠宿屋	**ソレッタ**	索莱塔
里切**りの**洞窟	海岸洞窟	**モンバーバラ**	蒙巴巴拉
沙漠**のバザー**	绿洲巴扎	魔神像	魔神像
さえずりの塔	歌唱之塔	**バデキアの**洞窟	巴迪基亚
ブランカの洞窟	布朗卡洞窟		



游戏流程



序章

1、完成对话后调查周围瓶瓶罐罐，然后离开地下室。

2、走到桥头青蛙出现，对话后返回地下室。

3、完成剧情后，离开地下室左走回自己家，别忘了继续调查。

4、坐在父亲对面引发剧情，序章结束



第一章 王宫的战士们

1、完成对话后四处调查后出城，记得跟与教堂右下方小屋门口的芙蕾雅（**フレア**）对话。

2、出城后向左上前进进入洞穴，路上可以拿最初的敌人练练级。

3、到达**イムル**村，进入地下牢房与其中囚犯对话。

4、返回王城，将**フレア**带回**イムル**村。

5、剧情后出村，进入东南方的森林。

6、进入古井后先去把**ホミイスライム**收了，队伍中有它之后不用再担心HP回复问题。然后再去迷宫深处取得各种物品和飞天鞋（**そらとぶくつ**）。

7、先回村替换装备主要是防具，武器和盾牌在塔中都有。出村后右走，走到湖中塔周围使用飞天鞋。

8、湖中塔内有HP、MP完全回复设施，可以在周围练练级。

9、BOSS战：**ヒサロのてさき**、**おおめだま**。建议先消灭**おおめだま**后，再攻击**ヒサロのてさき**。练到8级左右并拿到**はじゃのつるぎ**，战斗会很轻松。

10、将孩子送回**イムル**村后返回王城得到经验值奖励，本章结束。



第二章 顽皮公主的冒险

1、剧情后与本层的**ブライ**（布莱）和楼下的克里夫特（**クリフト**）对话后，上三楼回到自己的房间。

2、调查卧室的窗户后，将窗子踢破离开。

3、在野外练练级，可以去左边的萨兰（**サラン**）镇休息。在萨兰镇武器屋，可以找到**すばやさのたね**。

4、出镇后沿山路向右前进到达天贝村。

5、在教会与神父对话后进入轿子。

6、BOSS战，**カメレオンマン**及两名部下，先消灭两名杂兵再合力攻击BOSS。主人公一行全部4级即可轻松取胜。

7、穿过村中神殿，从村子的后门离开，如果有钱最好给布莱买把武器。

8、一直向北进入**フレノール**镇。

9、进入宿屋引发少女被绑架剧情后休息，与村东南的小孩对话。

10、出村向南走，在洞穴最底层得到**おうごんのうでわ**后离开。

11、溜达到天黑后去村中墓地用黄金手镯交换“公主”后，村中武器屋开业，可以替换些装备。

12、出村后向西南走进入沙漠中的**バザー**村。

13、在村中可以购买到较强的武器和防具，村子下方士兵会自动找主人公对话。

14、返回王城找国王和大臣们对话，进入楼上国王房间内可以找30G。

15、从公主房间窗户跳出，从城后进入老人房间对话。

16、进入王城边上的**サラン**镇，在教会二楼找**マローニ**对话。

17、返回沙漠绿洲巴扎，夜晚与道具屋老板对话。

18、出城后一直向西进入塔中，在最深处得到歌唱之蜜。

19、返回王城对国王使用歌唱之蜜，再去沙漠绿洲巴扎东方的小庙。

20、穿过小庙进入**エンドール**城。

21、可以在城中赌场进行赌博换取比较不错的防具，比武之前一定要购买钢爪**てつのつめ**，身上空余的地方全都装满药草。

22、比武大会共为五场，每场战斗胜利后都可使用药草回复体力。前四场的敌人都很菜，最后一个敌人会分身，只有攻击本体，才会损耗敌人体力。

23、回到**サントハイムの**城发现空无一人，从公主房间窗户离开这个城市，本章结束。



第三章 武器商人特鲁内克

1、去武器店打工，任务就是把店里的武器卖给顾客，碰上有人来卖优质武器时，一定要留下，尤其是**はじゃのつるぎ**，买到后一定不要卖给别人。

2、村子右上角的老大爷要去教会，但又不肯自己走去，把他推到教会后可以得到7G奖金。

3、返回家中跟妻子对话休息后，出村进入北面的洞穴。如果没钱买武器，可以多打两天工挣钱。

4、洞穴中有一块石头跟着特鲁内克走，应该在石头下方的围墙处兜一圈子，把石头引到左下方洞中。

5、洞穴最底层有两块石头，推一块进入铁金库房间，石门落下后把这块石头放在铁金库原来的位置上。

6、向南走进入小村庄，与村长对话休息。

7、向东南继续前进，进入朋摩尔城（**ボンモール**城），与王子对话后，四处收集资料。在城市中可以找到70G，命**の**きのみ。

8、买一个**キメラのつばさ**后，在王城地牢中躲避卫兵的视线，到右侧牢房将其交给犯人。

9、返回**レイクナバ**镇，去村子右上找狗的主人。

10、返回闹狐狸的村庄，进入村长家。

11、回村还狗后回到**ボンモール**城，夜晚在王城右上找王子对话。

12、第二天与国王对话，得知桥已修好。

13、过桥向下进入**エンドール**城，把王子的信交给公主。

14、回**ボンモール**城把**エンドール**国王的信交给国王，然后去**エンドール**城与国王对话。

15、王城右侧房间二楼的人对话，雇佣保镖出发寻找银色女神像。建议雇佣旅

馆二楼的罗雷斯（ロレンス），金钱足够的话可以连教堂前的思考特（スコット）一起雇上。

16、出城向东北方前进，进入洞穴，进入路上经过的隧道与里面老人对话。

17、调查洞穴深处的开关放水，进入最深处得到**ぎんの**女神像。

18、卖掉打怪物得到的装备和**ぎんの**女神像，凑足35000G。

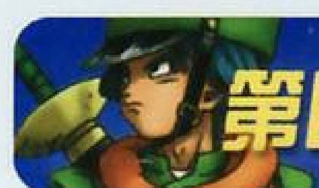
19、与**エンド一ル**城左下武器屋老人对话，买下武器店后，找国王对话。

20、赚钱凑够6个**てつのよろい**和6个**はがねのつるぎ**后，找王城一层士兵对话，得到60000G。赚钱的方法非常简单，只要把能买的东西买来后在自家柜台内侧与妻子对话，便可以2倍的价格在自己店里卖出。睡上两天便可得到金钱。

21、将六万金钱交给洞穴中的老人后，出洞再进洞与老人对话。

22、回家跟妻子对话得知赌场开业，进去玩玩后回家与妻子再对话。

23、隧道现在已经打通，从中穿过本章结束。



第四章 蒙巴巴拉的姐妹

1、对话后在**モンバ一バラ**四处寻找物品。

2、出城后最好练练级，然后向北去**コ一ミズ**村。

3、向西走进入洞穴，最好让**ミネア**练到5级以上。

4、欧林加入后，去东北方的**アッテムト**镇中的矿坑内。

5、得到炸药后，去**ハバリア**港镇替换装备。

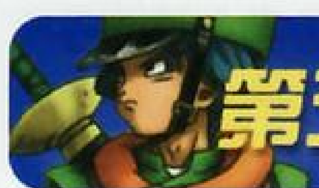
6、去**キングレオの**城右侧门进入，原地使用炸药，跟随大臣到达隐藏入口，但不要被大臣发现。

7、BOSS战：**バルザック**，使用**せいじゅくのたま**可以封住他的魔法，战胜他以后会出现新的BOSS**キングレオ**，不过目前还没能力战胜他。

8、在牢房与老人对话后调查，可以得到**じょうせんけん**船票和**ちからのたね**。

9、回到**ハバリア**港镇乘船出发，在船上可以得到**ふしぎなきのみ**。

10、与船长对话，本章结束。



第五章 被引导的人

1、在村中的河边找父亲对话，把盒饭交给他。

2、与花坛中的新西亚对话后回家吃饭。

3、调查新西亚躺过的地方得到防具。

4、出村向南进入隐士的小屋。

5、继续向南，进入**ブランカの**城与国王对话。

6、穿过西南隧道再向西，运气好的话可以得到100枚赌场币，进入**エンド一ル**城。

7、在赌场和教会门口招募到**マ一ニャ**姐妹。

8、去**ブランカの**城东南方的小屋。

9、继续向右进入洞穴，**マ一ニャ**姐妹掉入陷阱，在下一层追上她们后进入强制战斗。

10、胜利后掉入地洞，还要再打一场强制战斗，第三次找到**マ一ニャ**姐妹后，她们重新加入。

11、在最深处得到**しんじるこころ**后离开。

12、返回小屋将**しんじるこころ**交给马车主人**ホフマン**。

13、向南穿过沙漠到达**アネイル**镇。

14、向南走到达**コナンベリ**一镇，与镇中百姓对话。

15、向东走进入灯塔，一楼与特鲁内克对话，三楼与怪物对话后，在四楼找到**せいなるたねび**。

16、顶层BOSS战：**とうだいタイガ一**、**ほのおのせんし**两名，先使用**ラリホ**一将攻击力很高的**とうだいタイガ**一催眠，消灭两名**ほのおのせんし**后再全力对付他。战斗胜利后，在火炬前使用在四楼找到的**せいなるたねび**。



17、返回**コナンベリ**一镇到港口，特鲁内克加入。

18、开船向南，进入**ミンストの**镇，**ホフマン**离开队伍留下来追求自己的梦想。

19、宿屋二楼布莱加入。

20、先向东走，再向南走，到达**ソルッタ**城，与田中耕种的国王对话。

21、出发向南走，进入洞穴，洞中的传送带并不难走，只要仔细看清传送方向即可轻松突破。在洞穴的最深处得到**パデキアのたね**后离开。

22、返回**ソルッタ**，将**パデキアのたね**交给国王。

23、回到**ミンスト**对克里多夫使用**パデキアのねっこ**，阿莉娜和克里多夫加入。

24、上船后一直向西，到达**キングレオの**城对话。

25、出城向北到**ハバリア**港町搜集情报。

26、向南到**コ一ミズ**村与地下室中的史莱姆对话。

27、去第四章曾经去过的西边洞穴，调查最深处的空宝箱出现秘道。

28、得到魔法钥匙后，去**キングレオ**城，进入秘室。

29、BOSS战：**キングレオ**，战前最好去练级到20级左右，**キングレオ**高攻击力，每回合两次行动，最好带两名队员负责回复。

30、莱昂加入后去恩多尔城，晚上进入国王的房间可以得到**ちいさなメダル**，**もろばのつるぎ**一诅咒，**ちからのたね**。在这里还可以去城右边房间二楼购买**はぐれメタルよろい**，35000G。

31、**サントハイムの**城BOSS战：**バルザック**，能力很强，20级以上挑战为好。胜利后取楼下宝物：**あやかしのぶえ**，**マグマのつえ**，**ちからのたね**。

32、**バトランドの**城与国王对话，记得城中的六个宝箱。

33、去**イムル**村寄宿做梦。

34、**バトランド**城东山路走到岩石挡路处，使用**マグマのつえ**炸开道路。

35、**ガ一デンブルグ**城调查修女房间柜子后剧情，必须留下一名同伴充当人质。

36、出城向东南走进入山洞，迷宫不难，最深处BOSS战也很简单，封住他的魔法即可。

37、回到**ガ一デンブルグ**城与女王对话，得到最后的钥匙。

38、现在开始四处寻找宝物品，先去恩多尔城下方的王家之墓中拿到**へんげのつえ**。然后去地图西北角的**スタンシアラ**城，从北东有入口进入，与国王对话后，去**モンバ一バラ**找**バノン**。

39、带**バノン**回到**スタンシアラ**城，把**バノン**放在队伍第一个与国王对话，得到**てんくうのかぶと**。

40、去地图东北角的海鸣**りのほこら**寻找**てんくうのよろい**。

41、去瀑布所在洞穴（**滝の流れる**洞窟），使用干渴之石（**かわきのいし**），出现洞穴入口。

42、去魔神像调查最深处机关。

43、向右前进，到达**デスパレス**。使用变化之杖，变成怪物的样子与怪物对话。搜刮完全部宝物后上二楼开会。

44、与怪物对话后坐在他下面的位置不动，休息几秒后开会。

45、散会后用魔法传送到**アッテムト**穿过矿洞到达地下城。

46、最高层BOSS战：**エスタ一ク**：攻击力颇高，建议提升全体防御力，战斗中注意自身HP回复。战胜敌人回下一层开启原本有怪物挡路不能开启的宝箱。

47、去**リバ一サイド**村，把瓦斯炉交给右下房间中的学者，然后休息一夜，第二天得到气球。去**イムル**镇寄宿做梦。

48、乘气球到世界树，只能派遣三名成员进入，在顶层营救仙女，并带她继续前进。

49、调查世界树上发光的树叶，可以得到世界树之叶，不过一次只能得到一片。调查后还要离开世界树，将得到的叶子交给留在外面的队员，然后再去世界树上取一片。

50、收集齐天空装备后，乘气球到世界的中心岛。

51、降落后到角笛祠堂，得到**バロンのつのぶえ**。

52、进入天空塔，从此到达天空城。

53、与龙王对话后，小龙加入，然后从天空城右下角进入地狱洞窟。

54、穿过洞窟塔。到达希望小庙。中央的怪物变身为仙女，与她对话可以回复HP和MP。

55、解除四个结界，都要打一场BOSS战，但都不难。

56、进入魔王城，有一座魔神像移动后出现后面通路。

57、进入火山，使用**バロンのつのぶえ**召唤马车。

58、BOSS战：皮萨罗会变身三次，一次比一次强，等级不足会陷入苦战。



第六章 最后的旅程

1、读取通关记录。

2、去**ロザリ一ヒル**井底，对话后去世界树找精灵们对话。

3、从**ゴットサイド**镇中祭坛洞穴进入。

4、从传送点传送，进入BOSS战：鸡蛋兄弟，建议先消灭左边的BOSS。

5、从火山口跳下，回到原来的世界。

6、去世界树顶层，采摘世界树之花。

7、回到**ロザリ一ヒル**，在罗莎莉墓前使用世界树之花，复活罗莎莉。

8、带罗莎莉到前一章最终BOSS战挑战皮萨罗处与皮萨罗对话，皮萨罗加入。

9、作好一切准备后，去**デスパレス**二层。

10、最终BOSS战：恶魔神官，他与皮萨罗一样会几次变身，但只能出战四人，战斗难度不大。建议让主人公和克里多夫负责回复，调皮公主与皮萨罗负责攻击。

完美收集，事半功倍，突破迷宫不忘练级。

第一章

地名	场所	详细场所	物品
バトランド城	城1层	东南屋内柜子	やくそう
バトランド外城	防具屋	2层柜子	皮のたて
	フレアの家	1层宝箱	ちからのたね
	民家	南边罐子	5G
	外部	道具屋旁桶内	3G
	外部	宿屋边桶内	やくそう
イムル边洞窟	东南部	宝箱	やくそう
	北部	宝箱	40G
イムル	井内	地面东侧	25G
	学校	柜子	やくそう
	外部	教会内侧罐子	やくそう
	外部	武器屋内侧罐子	5G
	外部	道具屋旁桶内	3G
	地下牢房	桶内	やくそう
	宿屋	1层柜子	布の服
	宿屋	1层柜子	やくそう
古井底	B1	宝箱	やくそう
	B2	宝箱	そらとぶくつ
	B3	宝箱	580G
村外井	B1罐子房间	罐子	やくそう
	B1罐子房间	罐子	すばやさのたね
	B1罐子房间	罐子	15G
	B1罐子房间	宝箱	命のきのみ
湖中塔	3层	宝箱	キメラのつばさ
	3层	宝箱	ちからのたね
	2层	宝箱	640G
	2层	宝箱	うろこのたて
	1层	西北宝箱	はじゃのつるぎ
	1层	东北宝箱	ラックのたね

第二章

地名	场所	详细场所	物品
サントハイム	1层	教会柜子	せいすい
	1层	厨房罐子	やくそう
	アリーナ的房间	柜子	やくそう
	アリーナ的房间	柜子	はねぼうし
	2层	西北的陶器中	50G
サラン	武器屋	桶内	すばやさのたね
テンペ	井中	西北部地面	ちいさなメダル
	西边民家	桶	すばやさのたね
	村长家	桶	どくけしそう
	村长家	桶	皮のぼうし
	外部	墓碑后地面	命のきのみ
フレノール	北面民家	桶	どくけしそう
	きこり家	罐子	10G
	外部	教会前田地，存盘退出再进入	命のきのみ
	宿屋	2层柜子	布の服
フレノール南部洞穴	B1层	宝箱	キメラのつばさ
	B1层	宝箱	360G
	B1层	宝箱	すばやさのたね
	B2层	宝箱	まほうのせいすい
	B2层	宝箱	黄金のうでわ
沙漠のバザー	帐篷内	罐子	すばやさのたね
	罐子房间	罐子	ちからのたね
	罐子房间	罐子	うまのふん
	罐子房间	罐子	やくそう

得到盗贼钥匙后

地名	场所	详细场所	物品
サントハイム	1层	ゴンじい房间内柜子	キメラのつばさ
	1层	ゴンじい房间内柜子	ふしぎなきのみ
	国王房间	柜子	30G
さえずりの塔	3层	宝箱	1200G
	3层	宝箱	キメラのつばさ
	3层	宝箱	ちからのたね
エンドール外城	东北民家	1层中央桶	40G
	西南民家	2层柜子	きぬのローブ
	外部	武器屋旁罐子	どくけし草
	外部	宿屋南边桶	5G
	宿屋	1层桶	16G
	宿屋	1层桶	ラックのたね
エンドール城	B1层	宝箱	命のきのみ
	B1层	中央桶	3G .
	B1层	厨房罐子	せいすい

第三章

地名	场所	详细场所	物品
レイクナバ	防具屋	2层柜子	皮のたて
	特鲁内克家	柜子	皮のぼうし
	外部	特鲁内克家旁罐子	やくそう
	外部	道具屋旁罐子	どくけし草
レイクナバ北面洞穴	B2层	宝箱	くさりがま
	B5层	宝箱	鉄のきんこ
狐狸村	村长家	柜子	ステテコパンツ
	外部	道具屋旁罐子	やくそう
	外部	道具屋旁罐子	うまのふん
ボンモール	道具屋	桶	命のきのみ
	武器屋	罐子	70G
	宿屋	柜子	皮のたて
女神像洞窟	B2层	宝箱	ホーリーランス
	B2层	宝箱	760G
	B2层	宝箱	やくそう
	B2层	宝箱	鉄のやり
	B2层	东北罐子	キメラのつばさ
	B2层	西南罐子	どくけし草
	B3层	宝箱	キメラのつばさ
	B3层	宝箱	はがねのつるぎ
	B3层	宝箱	鉄のよろい
	B3层	宝箱	ぎんの女神像

第四章

地名	场所	详细场所	物品
モンバーバラ	剧场内	罐子	ちからのたね
	剧场内	柜子	きぬのローブ
	剧场内	白天调查西侧座位	80G
	西南民家	1层罐子	5G
	西南民家	2层柜子	皮のぼうし
	东北民家	罐子	やくそう
	夜间进入酒场	2层柜子	どくけし草
	宿屋	1层柜子	20G
	宿屋	2层柜子	たびびとの服
コーミズ	民家	柜子	皮のたて
	エドガン家	1层罐子	ふしぎなきのみ
	エドガン家	1层柜子	35G
	外部	エドガン墓前	命のきのみ
コーミズ西边洞窟	B1层	宝箱	キメラのつばさ
	B2层	宝箱	240G
	B2层	宝箱	命のきのみ
	B4层	宝箱	やみのランプ
	B4层	宝箱	せいじゃくの玉
キングレオ	1层	柜子	200G
	2层	柜子	おどりこの服
ハバリア	码头	桶	やくそう
	码头	桶	15G
	船内最下层	桶	ふしぎなきのみ
アッテムト	民家	柜子	やくそう
	东北民家	柜子	せいすい
	西北民家	宝箱	うろこのたて
	西北民家	柜子	10G
	宿屋	柜子	皮のぼうし
アッテムト矿山	B1层	罐子	ふしぎなきのみ
	B1层	宝箱	ぎんのタロット
	B2层	墓前地面	命のきのみ
	B2层	桶	50G
	B3层	宝箱	かやくつぼ
キングレオ	地下牢房	宝箱	じょうせん券
	地下牢房	东南罐子	ちからのたね

第五章

地点	详细场所	物品
深山小村	地下室	おおきな袋、怪物图鉴（与村民对话）
	原来花坛中央	はねぼうし
隐者的家	墓前	命のきのみ
	家中	やくそう、５０Ｇ、皮のよろい
ブランカ	东部房间	布の服
	西边老人房间	20G
沙漠小村	宿屋	おべんとう、15G
	房间内侧	どくけし草
小洞穴	地下2层	しんじる心
アネイル	中央墓地前	ちからのたね
	东北温泉	ちいさなメダル
	西南建筑物1层	50G
	西北建筑物	すばやさのたね
	宿屋周围	どくけし草
	宿屋	皮のたて
コナンベリー	教会	ちいさなメダル
	南边民房	たびびとの服
	港口周围	15G、ちからのたね、ちいさなメダル
	深部船中	7G、せいすい、どくけし草
	外部船中	ステテコパンツ、ちいさなメダル
灯塔	1层	400G、ラックのたね
	2层	ちいさなメダル、ちからのたね
	3层	まほうのせいすい、まんげつ草、クロスボウ
	4层	せいなるたねび
	5层	きんのかみかざり
ミントス	宿屋2层	かしこさのたね
	井中	ちいさなメダル
	街中	（对话）たからの地图
	东面民家	うろこのたて
	街中杂物中	まんげつ草、ラックの种、ちいさなメダル
ミントス东面祠堂	外部	ちいさなメダル
ソレッタ	街上	ふしぎなきのみ
	城内	3G、ちいさなメダル
パデキア洞窟	B1层	すばやさのたね
	B2层	命のきのみ、やすらぎのローブ、800G
	B3层	ひとくいばこ、パデキアのたね
リバーサイド	中央小岛	ちいさなメダル
	街中	まんげつ草、命のきのみ、ちいさなメダル
	东北民家	きんのブレスレット
	东南民家	ちいさなメダル
ロザリーヒル	宿屋	毒针
	塔B1层	ちいさなメダル
	街中	ふしぎなきのみ
ハバリア	北面民家	ちいさなメダル
海边小村	西北民家	皮のぼうし
	塔B1层	あみタイツ、ちいさなメダル
	街中	かわきの石
サラン	村中	どくけし草、布の服
スタンシアラ外城	街中	ちいさなメダル
	东北民家	まほうのせいすい、ちいさなメダル
スタンシアラ城	入口左侧	ちからのたね
	西北房间	ちいさなメダル
	中央房间	まほうのせいすい
	东北房间	キメラのつばさ
	国王房间	てんくうのかぶと（带上パノン）
テンペ	井中	いどまねき（第五章限定）
古井底	井中	いどまじん（第五章限定）
コーミズ西边洞穴	最下层	ちいさなメダル、ふしぎなきのみ、まほうのカギ

以下需要魔法钥匙

地名	场所	获得物品
エンドール外城	东南民家	もろはのつるぎ、ちからのたね、ちいさなメダル
エンドール城	2层（夜晚）	ピンクのレオタード、あみタイツ、はねぼうし、ちいさなメダル
サントハイム	1层击败バルザック后	ちからのたね、あやかしの笛、マグマの杖
バトランド城	1层	ちいさなメダル、命のきのみ、すばやさのたね、ちからのたね、750G、鉄かぶと
东南洞窟	B1层	ちいさなメダル、ちからのたね、1050G
	B2层	ラックのたね、ドラゴンシールド、鉄仮面
	B3层	しっぷうのバンダナ、せいすい、ちいさなメダル
ガーデンブルグ	从女王处得到	さいごのカギ

以下为得到最后的钥匙（さいごのカギ）后

地名	场所	获得物品
ガーデンブルグ	地下室	てんくうのたて
ブランカ	一层西北宝物库	いのりのゆびわ、350G、ちいさなメダル
ボンモール	地下牢房	ふしぎなきのみ、うまのふん、命のきのみ、ちいさなメダル
コナンベリー	宿屋2层	みなごろしの剑
ハバリア	牢房	ちからのたね、ちいさなメダル、ちいさなメダル
イムル	地下牢房	ちいさなメダル
フレノール南部洞窟	B3层	いかずちの杖
レイクナバ	武器屋地下室	ちからのたね、くさりがま、こおりのやいば
海鸣りの祠	1层	ちいさなメダル
	B1层	てんくうのよろい、ちいさなメダル
	1层中央部分	ちいさなメダル
洸の流れる洞窟	B1层	时の沙
	B2层	ちいさなメダル
	B3层	じゃしんのめん、780G
	B4层	はぐれメタルの剑
王家之墓	B3层	まふうじの杖
	B3层	ちいさなメダル
	B1层	へんげの杖
魔神像	1层	ちいさなメダル
	B1层	640G
	2层	すばやさのたね
	4层	ミミック
	外部	まじんのかなづち
デスパレス	B1层	ちいさなメダル、いのりのゆびわ、ほしのかけら
	B1层	ふしぎなきのみ、ミミック、风神のたて、ちいさなメダル
	B1层	メガンテの腕轮
エスターク城	B1层	ちいさなメダル、まほうのせいすい、2480G、すばやさのたね、ちからのたね
	B1层	ちいさなメダル、ミミック、ガスのつぼ
ゴットサイド	东北民家	ちいさなメダル
	西北民家	ちいさなメダル
世界树	树上	せかいじゅのは、せかいじゅのしずく、しゅくふくの杖、てんくうのつるぎ
角笛祠堂	内部	バロンのつのぶえ、めがみのゆびわ
天空塔	3层	ふしぎなボレロ
	B1层	640G
	5层	せかいじゅのしずく
	4层	ドラゴンシールド
	6层	ちいさなメダル、ちからのたね
	十字架中央	ちいさなメダル
天空城	东北民家	せかいじゅのしずく、ちいさなメダル
	教会	ちいさなメダル
魔界洞窟	B1层	ひかりのドレス、ちいさなメダル、ほほえみの杖、ミミック、まじんのよろい、3280G、命のきのみ、すばやさのたね、ちからのたね、みずのはごろも、ごうけつのうでわ、ふしぎなきのみ
洞窟塔	塔内	命のきのみ、ミラーシールド
魔界右上祠堂	3层	ゾンビメイル
デスピサロ城	城中	ちいさなメダル、いかずちの杖、せかいじゅの叶、けんじゃの石

第六章

地名	物品
隐藏迷宫	ちからのゆびわ、せかいじゅのしずく、ちいさなメダル、パンドラボックス、ちいさなメダル、ミミック、すばやさのたね、命のゆびわ、ふしぎなきのみ、1200G、ちいさなメダル、パンドラボックス、じゃしんのめん、しあわせのくつ、あくまのツメ、命のきのみ、ちいさなメダル、やすらぎのローブ、メガザルのうでわ、ステテコパンツ、うまのふん、まもりのルビー、ちいさなメダル、デーモンスピア、てんしのレオタード

走进魂刃的奇幻世界，

《灵魂能力》系列是NAMCO的招牌格斗游戏之一，而本次在Wii上却以动作游戏的全新面目示人。这款作品的操作是全程体感的方式，虽然充分利用了Wii的机能，但其在感应的灵敏度和准确度上却大打折扣，令游戏在后期较难的关卡中将缺点暴露无遗。这款作品在之前给人留下了很大的悬念，也令人十分期待。不过从客观角度来讲，本作的制作不是很有诚意。首先是关卡少，一共就9个关卡，以后都是在这里面转。其次就是操控欠缺合理性，特别是在锁定敌人的时候容易造成混乱。总之，推荐给有耐心的玩家，本作确实很有挑战性。 □文/小沛

SOULCALIBUR Legends

Wii	本刊译名：灵魂能力 传奇			
	NAMCO	39.99美元	2007.11.29	
动作	DVD-ROM	日版	1-2人	1格

Ivy

Mitsurugi

PROLOGUE

胜利条件：消灭所有敌人

失败条件：己方全部阵亡

本关就是一个教学关卡，流程非常短，敌人也没有什么进攻的激情，其目的无非就是可以从中学到本作的一些基本操作要领，同时也让大家了解该作的其他系统。关于攻击、跳跃、闪避等操作方式在前面已经介绍过了，本关额外告诉大家的系统，包括破坏掉场景中的箱子等物品有可能会出现补充体力的药瓶等道具，另外还有右上方的小地图也很值得大家注意，最后就是按A键切换攻击目标。虽然本作没有在地图上标明下一步该往哪里走，但玩家只要稍微留意一下本作的一个[illegible]，便不会在游戏中迷路了。每当进入一个新场景时，正确的路线都是被蓝色的光屏挡住的，只有达成一定的条件后，这里才会打开。而当新路打开的时候，原来的路都会被红色的光屏给堵上，所以大家基本上是不可能迷路的……算是本作比较体贴，但又缺乏探索性的地方吧。

本关尽管旨在教学，但在最后还是给大家准备了BOSS战，而BOSS就是塞万提斯。这个家伙的目的是要抢夺希格菲的Soul Edge，需要说的是，他实在太弱了！基本还没有看到有什么像样的攻击，就被希格菲无情地结束了生命。对付他确实没有什么方法可言，就是别给他留喘息时间，像什么冲刺攻击、横斩、纵斩的，使劲往他身上招呼就行了。不出意外的话，基本是可以Perfect过关的。但如果给他留下喘息的机会，他便有可能使出一招可以防御崩坏的撞击，破坏你的完美记录。

CHAPTER 1 THE ONE WORLD

PYRENEES TRAIL

胜利条件：消灭所有的敌人，扫除对国家物资供应线的威胁

失败条件：所有己方成员阵亡

本关的流程同样非常短，但在开始的时候出现了人物选择界面，我们从中可以发现原来本作有7个人物可以选择，而现在当然还仅有希格菲一人，而且他的武器也只有第一把1级的Soul Edge。

一开始，本关会出现一个台阶，这是教大家按B键可以跳上去，不过说实话，人物的跳跃感觉不很理想，较为僵硬。这一关里会出现两种怪物，一种是石头人，行动很缓慢但是攻击力强，特别是短距离的冲撞，基本可以造成防御崩坏。不过既然速度慢，这就是它们的致命缺陷，而且防御力也实在一般，很容易就可以干掉。第二种敌人是狼群，或者说长得像黑豹。它们的速度明显要快很多，防御力和石头人差不多。对付它们的时候千万不要冒进，最好从外围开始攻击，如果冲

操作方式

这次《灵魂能力 传奇》的操作利用到了两支手柄，而且动作较以往的动作游戏要更为复杂激烈。

左手手柄的摇杆是控制角色移动的，右手手柄控制挥剑的动作，例如左右移动是横斩，上下方向移动则对应劈斩以及浮空技，前后移动是发动突刺攻击。晃动左手的手柄对应的是前后左右的闪避，而闪避之后也可以接右手的攻击。闪避后的攻击跟一般攻击是不同的，往往威力更强，不过速度较慢。

本次的防御是按Z键，也可作为调整视角的用途。而防御并破坏敌人的攻击方式则是按住Z的同时将左手手柄往前推。这个技能在对付单个强力敌人时比较有用，但在大部分的战斗中实在没什么用武之地。

A键的作用是锁定敌方目标，切换目标时只需要再按一下A键，而按住A不放两秒便是放弃锁定状态，可以随意移动。

在其它功能方面，B键是跳跃，C键是发动类似超杀的强力攻击状态，Z键可取消。B和Z、B和C或者Z和C同按则可换人。

展开正邪的大对决！

进它们中间的话，很容易被围攻。

本关的BOSS是一条飞龙，一下子感觉自己好像在玩《怪物猎人》一样。这个BOSS的身体外侧是完全不受攻击的，只有先从身下找到突破口，然后趁着它东倒西歪的时候拼命砍它。它的攻击就是用爪子挠，或者是喷火，用爪子挠的时候可以按Z键防御，而它喷火的时候只能跳起来躲开，因为这个攻击是全方位而且物理防御无效。好在本关的通过是不需要彻底砍死它的，在打剩下一半血的时候，艾薇出现将飞龙打跑。自此，人物选择中加入了艾薇。

ZENON MANSION

胜利条件：消灭所有敌人并找到莱奥纳多

失败条件：所有己方成员阵亡

这一小关的流程明显加长，敌人的能力也比前两关提高了一些。首先要说的是，本关的一开始会介绍在游戏中更换角色的方法，就是按B和Z，或者B和C，或者C和Z。这三种当中，自然是B和Z的搭配最舒服一点。更换角色的目的就是在其中一个角色的体力不足时，可以让另一个上场。而且每个角色的攻击特点不一样，也可以用来对付不同的敌人。

本关的路线会有绿色的箭头指引，不是在小地图上，而是在场景的门前，这点和前两关不同，反正本作路线基本都是有系统提示的，以后也就不再赘述了。本关的敌人新增了弓箭手和牛头人。弓箭手有两种远距离攻击，射箭的速度较快，发射蓝色光球的速度较慢。牛头人身高马大，攻击力自然比杂兵高，不过还好速度不快，稍微小心一点也不难对付。

值得注意的是，本关出现了三种机关。一个是地上的尖刀，一个是墙上的暗箭，还有一个就是楼梯滚石。尖刀可以趁间歇跑过去，暗箭可以防御或侧闪躲开，滚石则比较讨厌，需要背版……这关就一处，在出现第二个武器升级道具的桶那里。

本关的BOSS就是两个牛头人和弓箭手的组合。建议先把两个弓箭手干掉，省得他们老在旁边放暗箭。然后对付两个牛头人时，按C键发动强力攻击，一通横斩轻松搞定。至于胜利条件中的"找到莱奥纳多"，大家不必在意，过关之后就在剧情交待中找到这个人了。

CYPRUS ARENA

胜利条件：消灭塞浦路斯地区的敌人，并且获得钥匙

失败条件：所有己方成员阵亡

本关特别像是斗技场，就只有一个圆形的舞台，而玩家的任务就是要消灭不断出现的敌人。敌人是分批出现的，顺序为：狮群、石头人、骷髅兵，在重复两遍之后，出现了一种持刀的新敌人，他们的最大特征并不是攻击方式，而是他们的身上携带有可打落的道具，本关是补充体力的药瓶。

舞台周围的罐子里面有补充体力和强力攻击的道具，记得不要浪费。本关最后的BOSS是两个牛头人，攻击的强度比前一关厉害了不少。不过终归还是很容易对付，大家稍微留神就行。胜利条件里面的获得钥匙还是不用理他，过关后就可以得到了。

OLD CITY CATHEDRAL

胜利条件：击败护宝的飞龙

失败条件：所有己方角色阵亡

本关中出现的黄柱子是可以砍倒的，并且可能会出现道具。不过要小心颜色较浅的灰柱子，一旦靠近就会倒下来，伤害值挺可观的。另外，本关中还出现了两个开启道路的机关，一个是烛台，玩家需要在它旁边挥剑把火熄灭，便可以打开前面的门。有时会同时出现好几个烛台，玩家要站在它们中间，尽量一次横斩将所有灯熄灭。另一个机关就是人像，这个机关的旁边都有一个矮柱子，用横斩将石像转到面朝柱子时，矮柱子上的宝珠就会亮起来，门也就打开了。

这一关出现的新敌人是蜥蜴兵，这些家伙在地上爬的时候，用横斩是不会奏效的。它们的攻击特点就是连续的短距离撞击，算是比较弱的敌人。在后面的场景中，大家会来到一个大厅，门前的石台子上插着一把古老的剑，并且有短暂的剧情。千万别以为这是获得隐藏武器的地方，不过是摆着好看罢了，根本拿不走的。向前一直上楼梯就可以见到BOSS了。

这个BOSS就是上次侥幸逃走的飞龙，它的名字叫Fafnir（法夫纳），是北欧神话中的护宝龙形巨人。这次的打法和上次一样，先砍它的肚子，然后就可以跑到外面随便打了。不过在打掉一半体力后，它会飞走。此时打击正对着它前方的弓箭台，就可以向它发射火箭。此时飞龙的攻击都是不可防御的，一定要躲开。火球可以闪避，火柱则需要玩家使劲往版边跑。如此反复即可过关。

IMPERIAL CITY OF VIENNA

胜利条件：消灭所有敌人，保卫帝国首都维也纳

失败条件：己方全部阵亡或时间结束

这关的失败条件中首次加入了新的规则，终于算是有点新鲜的了。599秒的开始时间绝对够用，只要你别太不紧不慢，一般到了最后都能剩200多秒。这关的新机关就是上一关我们用来打飞龙的弓箭发射台，这次控制它的是蜥蜴兵，所以在见到这个机关时，先不要管别的，直接消灭它。

本关可以说是没有BOSS，一路上就是会碰到不同的敌人，在前几关的敌人本次都会登场，而且数量更多，难度也随之略有提升。本关特别需要小心的就是弓箭手，他们的进攻意识提升得最明显，也是我们首要的消灭对象。

CHAPTER 2 TO PROTECT

OLD CITY CATHEDRAL

胜利条件：消灭所有敌人，并调查恶魔的祭坛

失败条件：所有己方成员阵亡

之前的关卡都是一路趟下去，没有分支可走，而本关终于有了一点可以让玩家探索的要素。之前的机关等和以往的关卡都一样，但人像的部分稍有改变，那就是不再都是让人像面对矮柱子，而是凡是人像面对的墙或门就会打开，也因为如此，一个人像可能就会打开两扇门。

本关中唯一可以探索的地方就是在第一个同时出现两个可以进入的门的大厅。大家可以先进右边的门，在里面可以得到升级武器的道具。同时这个门里还有一个可以开启大厅门的一半机关，而另一半机关就是从大厅左边门进去后打开。两个机关都开启后，大厅里通往地下的门就打开了。进入之后是个地道，前门被美杜沙的门挡住，这个门也挺厉害的，先是发射两束激光，然后是喷火。大家可以先靠近门躲过激光，然后迅速撤退避开火焰，最后再趁着间歇冲上去砍。

Sofitia

Siegfried

Astaroth

全七名角色背景介绍

本作一共有7名角色，他们都是随着进程的发展而出现的。这些角色都有各自的特性，而且每个人都有4种武器可以使用。这些武器的出现方式是随着称号到达某一阶段时自动获得，另外在第五章的某些关卡在通过之后也会获得。本次客串的罗依德是个不亚于原有角色的强力人物，相信也是大家比较热门的选择。



御剑平四郎■御剑想要为自己挑选强力的武器，到处碰壁气急败坏的御剑，在种子岛四处比武，因此右肩被打伤。受到这次败北的打击后，御剑决定必须要找到魂之利刃，便带着成为第一武士的雄心再次从种子岛出发。



艾薇■艾薇为了调查其爱剑的变异根源而在图书馆查阅资料，结果意外发现上面记载着邪剑的对立面Soul Calibur。为了得知事实真相，艾薇决定寻找这两把神秘的兵器，同时也是为了寻找自己下落不明的父亲。



索菲蒂亚■结束了一场大战回家后的索菲蒂亚与临镇的青年罗特伊恩一见钟情，定下了婚约。但是，索菲蒂亚所居住的欧苏马恩帝国正在经历政变，国王的宝座被巴鲁巴洛斯篡夺。于是，索菲蒂亚决定为了幸福生活而战。



希格菲■希格菲因为在一次事件中失去了父亲而长期处于痛苦之中。父亲在最后交代他，让他好好照顾母亲，而且希格菲自己也认为是因为自己的软弱才没能救下父亲。为此，希格菲开始找寻能让自己强大起来的力量。



多喜■拿到魂之利刃碎片的多喜回到封魔村之后，封魔一族的首领为了夺取碎片而派出了吉克和马克两个刺客。一再被刺客骚扰的多喜只好逃往大陆。后来见到了罗马帝国的假皇帝，并为了取回魂之利刃碎片而答应给予对方帮助。



罗伊德■某日，罗伊德偶然听说了关于两支剑的传闻——它们就是Soul Calibur和Soul Edge，并且得知这两件兵器也拥有可以让人力量变强同时充满野心后，他认为这两支剑也属于爱克斯菲尔，于是决定无论如何都要将它们回收。



阿司塔罗斯α■本作中登场的阿司塔罗斯α是在《灵魂能力》初代1年前才刚由邪教教团所创造出来的首个人造人实验品。教团因为神圣罗马帝国探索队的进逼而朝东方逃窜，被抛弃的阿司塔罗斯α于是在北方大圣堂的地底长眠……



终于看到一个像样的BOSS了，这个还不是陌生面孔，就是手持巨斧的大力士阿司塔罗斯α。此时系统会提示你用瞬间防御来破坏掉他的进攻，不过说句实话，这还真不是一件容易的事。另外，如果你离他较远的话，他会直接跳到你跟前，这时先防御住他的跳跃，然后等他落地硬直的时候，再一气猛劈过去，也可以很快解决掉他。从本关之后就可以使用阿司塔罗斯α了。

Temple of Ammon

胜利条件：消灭所有敌人并救出索菲蒂亚
失败条件：所有己方角色阵亡

由于转战到了新的区域，这里又出现了一个新敌人木乃伊。木乃伊的动作估计是最慢的，偶尔会朝你扑一下，也会使用周身攻击的招数，但总体来说没什么威胁。这里的部分石门需要玩家砍断门前的绳子才能打开，同时还要小心墙壁上喷出的毒气。本关还有两道火墙，千万别试着跳过去，根本行不通的，靠近之后挥刀就可以让火熄灭了。

在最后的大厅里有四个矮柱子，同时周围出现了四道可以进去的门。玩家分别进入这四道门，将里面的敌人全部消灭后就可以将屋子里的烛台打灭，当四个烛台都打灭之后，大厅里的大门就打开了。小心其中一个满是棺材的屋子，这里面的地面会喷毒气，建议不要乱走，反正这里的敌人都是速度不快的木乃伊，用突刺慢慢打就行。

大厅的门打开后，再次遭遇美杜沙的门，打法和上一关一样。通过大门就能见到索菲蒂亚了，她似乎被人用魔法囚禁在这里。解救下来后便直接可以切换使用她了，后面出来的杂兵还有牛头人简直就是被用来练手的，因为索菲蒂亚的攻击太犀利了！性能绝对在希格菲之上。

Zenon Mansion

胜利条件：消灭所有敌人
失败条件：己方全部阵亡

这一关是第二次进入了，而所走的道路是之前一次所没有开启的门。不过这后面的初期场景基本就是上一次的翻版，敌人也没什么新鲜的。只不过这里的机关稍微变了一下，就是会出现来回摆动的大铁球还有大砍刀。在一个网状的场景中，此类机关非常多，但此处也有很多道具，因此大家还是要冒险去取这些道具。

最后的BOSS战很有意思，因为很像《恶魔城》里的敌人，就是些在天上飞的桌椅板凳……找个旁边的机关作为隐蔽处，让这些桌椅板凳都撞过来，然后再专心对付那些杂兵就可以了。

Great Himalayas

胜利条件：消灭所有敌人
失败条件：己方全部阵亡

这一关的场景是雪地，所有可破坏的物品就是那些冰柱以及地上的冰锥。而在敌人方面，本关出现了手持死神镰刀的兵种。这些镰刀兵的长途奔袭还是挺有威胁的，再加上他们的连续斩击，千万要注意防御。而且这些家伙不只会近战，在远处时还可以发射光球，不过这些光球并不带有属性攻击，是可以防御的。

本关的流程没有分支，中间的两个大厅的周围有很多可以破坏掉的石门，找到其中有烛台的那个，将其打灭就可以开门了。大家需要注意的是本关洞穴中的冷气喷口，把握好通过时机，特别是要调整好视角，否则后期的喷口多的时候容易站错位置。而到最后吊桥那里，只需将沿途的石门打碎，打灭两盏烛台，就可以打开对面的门，再把吊桥的绳子砍断就可以过去了。

本关没有BOSS，最后就是有很多镰刀兵和武士。如果大家在本关使用的角色是阿司塔罗斯α的话，一路横斩几乎没有难度可言。

Imperial City of Vienna

胜利条件：破坏敌人的攻城武器，并消灭所有敌兵
失败条件：所有己方角色阵亡或时间结束

这一关的失败条件又增加了时间结束这一项，并且起始时间仍旧是599秒。本关出现的骷髅兵都全副武装披盔戴甲，所以防御力提高了不少，而且攻击也随之略有提升。特别要注意的是，本关的弓箭台有不少，几乎每个战斗场景都有，一定要先破坏弓箭台，否则容易腹背受敌。

注意本关的胜利条件，那就是要破坏敌人的工程武器，也就是场景中类似"井栏"的高架台。总共打坏四架之后就算是完成了任务，当然了，还要清除掉所有敌人。这一关比上一次限制时间的关卡要稍微难一些，特别是敌人的防御力都略有增加，建议使用攻击力高的阿司塔罗斯α或者攻击速度快的索菲蒂亚来攻关。

Temple of Ammon

胜利条件：消灭守卫神殿的阿蒙
失败条件：所有己方成员阵亡

这个场景也不是第一次进来了，而本次的变化之大自然和之前没法相提并论。一上来就出现的三个滚石比较好躲，而后面遇到的弓箭台则要多留心一点。但在进入一个前面有深沟的大厅时，先不要急着跳下去，左右都有道具可拿。

后面有一个满是绿水的房间，看起来是有毒，不过走在上面并不会损失体力，玩家只需小心不时喷出的毒气，然后再趁间歇消灭掉所有的敌人。

本关的BOSS场景比较有难度，因为大厅对面的墙壁会射出一道光束，并且场地上还有几个敌人。这个光线在地上是走S形，大家可以很容易找到规律。将敌人全部消灭之后，BOSS终于登场了。这个BOSS的攻击方式有三种，一个是发射火焰，在它身边有三个火球，火球就是攻击的提示，大家只要站在火球之间，别正对火球就不会受伤。第二种攻击是发射光线，也是三道，躲避方法和火球相同。第三种攻击方式就是高空下落，并且落地后会形成全方位的火属性攻击，造成

防御无效，大家完全可以在它落地前跳起来躲开。另外，这个BOSS全身紧缩时是可以完美防御一切攻击的，只有等他打开"装甲"时才会受到损伤，大家可趁这个机会用强力攻击给它造成致命的伤害。

CHAPTER 3 DESIRE FOR POWER

PYRENEES TRAIL

胜利条件：打败Leone d' Oro
失败条件：所有己方成员阵亡

本关的落石要特别注意，数量比原来要多，一般建议大家采用溜边的方法来找他们的间隙。而本次出现了两种新敌人：盗贼和猛虎。盗贼的实力大大超出了以往的杂兵，因为他们真的会常常主动出击，速度方面较为出色。而猛虎的实力自然也比之前的狼群要厉害，主要是它们攻击力和防御力都略有加强，不过攻击方式倒没有什么新鲜的。

本关居然要对付御剑平四郎！这家伙的气势的确与众不同，一上来就是连续的猛烈进攻。不过他的弱点也很明显，因为这些攻击都是可防御的，而且在他使完这些套路之后会有明显的硬直，趁此机会就可以发起反击了。

GREAT HIMALAYAS

胜利条件：打败Leone d' Oro
失败条件：所有己方成员阵亡

这一关开始出现不规则的落石，也就是不再按直线轨迹滚下来，好在规律比较好找，躲开并不难。但是这一关盗贼和猛虎的数量明显增多，大家对付它们的时候一定要有耐心啊。建议大家最好使用攻击速度快的角色，否则真的太浪费时间了。

本关的流程比较短，而且也没有什么分支，最后大家会来到一个满是栅栏和帐篷的地方。这里有两个牛头人和几个杂兵把守，并不是很难对付。而旁边的帐篷如果破坏掉的话，里面会出现盗贼。本关的通关条件并不需要消灭所有人，最后只要消灭掉其中特定的敌兵就可以直接过关了。

FU-MA VILLAGE

胜利条件：让Taki加入并消灭所有敌人
失败条件：所有己方角色阵亡

这一关希格菲必须参战，另外一个则可以自由选择。本关场景是在日本，看胜利条件就知道，我们在这一关终于可以见到性感的女忍者Taki了！

既然是日本的场景，那么敌人自然不会再是前面那些充满欧美风格的角色。而是忍者、武士，以及短刀武士。忍者的速度自然是之前所有敌人中最快的，而且攻击手段多样，近身的回旋斩还、原地炸弹、空中的俯冲，甚至还可以扔手里剑！对付他们一定要用速度快的角色，当前的最佳人选就是索菲蒂亚。长刀武士看起来挺唬人的，不过速度慢，攻击也不那么积极，很好消灭。至于短刀武士，由于本关里只出现了一个，而且攻击缓慢，很容易就挂了。

本关的一些场景在通过时是以打碎蓝色灯台为条件，而普通的灯台里则隐藏着道具。

最后的BOSS长得像雷神，当他浑身被蓝色电光包覆的时候是无敌的，而且千万不要攻击他，否则会触电。这个家伙还会发射大型手里剑，以及引发落雷和翻滚冲击。不过在这些攻击方式发动之前，都是有准备动作的，所以很好躲避，当他攻击结束的时候便可以反击了。本关不用消灭他，打掉一半血就行了。此时Taki登场！

ZENON MANSION

胜利条件：消灭所有敌人
失败条件：所有己方角色阵亡

第三次来到这里，这一关的利用率够高的了。本关还是要注意落石，特别是在摆着一排罐子的楼梯拐角处，会突然出现三个落石，如果被击中，基本就快挂了。

中期到达一个大厅，里面有四座会飞来飞去的人像。躲开它们之后，它们就会撞到墙上摔碎，如果撞到自己身上，它们也会碎。之后又来到网状地图的区域，这里到处都是可以打碎的石壁，里面要么是牛头人，要么就是一些拉杆机关。打开里面所有的机关，就可以开启地图右下角的大门。

进入之后并没有遭遇BOSS战，最后只不过又是对付一帮盗贼而已。

IMPERIAL CITY OF VIENNA

胜利条件：杀死敌方恶龙，消灭所有敌人
失败条件：所有己方角色阵亡或时间结束

本关的599秒终于显得比较紧张了，因为本关中出现新的石头人和新蜥蜴都比较厉害。新的蓝色石头人增加了些攻击方式，例如高空落下的周身震荡波，还有远距离的投石攻击，都够厉害的。不过它们的速度和防御力都没什么提高，所以还不是特别难对付。新的蜥蜴在速度上的提高最明显，而攻击力和防御力也有小幅度的提高。

在某些场地里有几门大炮，这比之前的弓箭台可厉害多了，而且不可防御。玩家当然要先干掉大炮，然后再去对付那些敌人。好在大炮的发射间隔很长，玩家会有足够的时间来对付这些家伙。

这一关的BOSS就是第一章中的飞龙，难度没有什么改变，可能是因为武器升级的缘故，似乎比以前更加容易了。

FU-MA VILLAGE

胜利条件：打败守卫Geki和Maki
失败条件：所有己方角色阵亡

一上来就是三个滚石还有三个并排的暗箭机关，从这种气势可见本关的难度应该会提升不少。而接下来出现的新红衣忍者、红衣武士更印证了这一点，他们可不仅仅是衣服颜色的变化，在攻防、速度方面都有提升，稍不注意就会遭受重创。

这一关的机关也富于日本特色，例如地上的竹签，这个机关类似于之前的地面尖刀，不过它的攻击范围要宽得多，所以在通过的时候要更加注意时机。

这一关后期的滚石较多，刚开始的第一批很容易发现间歇处，最后一批要躲在烛台的后面。后面经过一番厮杀后，BOSS终于现身了。

本关的BOSS是迄今登场的BOSS中最厉害的，起码也是最费时间的。因为BOSS共有两人，而且在血被打至一半时会交换上场。其中"雷神"和上次的打法一样，而那个持长枪的女人则也类似于他，当红光笼罩全身的时候是无敌的，而且她会使用手里剑，并且放出旋风。她的防御力不高，趁间歇开始疯狂反击吧。

CHAPTER 4 HOPES AND DESIRES

CYPRUS ARENA

胜利条件：消灭所有敌人
失败条件：所有己方成员阵亡

本关只能使用希格菲，而本作的最后一个可选的角色罗伊德终于登场了，这次的任务就是要打败罗伊德。罗伊德的攻击速度很快，但和御剑平四郎类似的是，都有一段明显的攻击后硬直。而且罗伊德的防御力很低，不用多费劲就可以打掉他的一半血。

当罗伊德损失一半血后，一条红色的飞龙出现了。大概因为要共同抵御强敌，此时罗伊德加入了进来，并且直接就可以控制了。这个红色的飞龙和之前的飞龙基本一样，就是攻击更加疯狂了。用罗伊德似乎不是那么理想，建议大家还是用希格菲莱宰了这条龙吧。

PYRENEES TRAIL

胜利条件：消灭所有敌人
失败条件：所有己方成员阵亡

这关简直就是迷宫，不过想要真正迷路也不容易，大家就是要按着可以通过的门一道道地走下去，而遇到死路就回头，然后再走新开的路。这里会有红石碑、蓝石碑和黄石碑，玩家在前进过程中会依次遇到这些石碑，打碎后会打开相应颜色的门。

本关中出现的中世纪欧洲铁甲武士非常厉害，攻击的间歇小，而且攻击、防御都很高。稍微不注意就会给你带来巨大的伤害。本关中后期会出现黄色飞龙，和蓝色、红色差不多，攻击也没有变化。这可不是本关的BOSS，在最后大家又会看到很多帐篷，打破后会出现铁甲武士，大家小心应付吧，不是特别难。

GREAT HIMALAYAS

胜利条件：消灭所有敌人
失败条件：所有己方成员阵亡

建议本关带上阿司塔罗斯α，因为沿途的滚石非常多，而且伤害极大，实在躲不过的时候可以用阿司塔罗斯α的横斩将滚石劈开。大家可千万要小心，这次的滚石非同小可，就连阿司塔罗斯α这么高防御力的家伙，如果被撞四次的话也基本上就要挂了。

在敌人方面，蓝色的石头人还是像以前那样，虽然攻击力高，但行动依然迟缓，只要别被它们夹击就可以了。而这一关的铁甲武士都像嗑了药一样，攻击方式可以用疯狂来形容，大家一定要边打边跑，万一被几个人同时围住，其伤害绝对不亚于被滚石砸中！

这一关的难度比以往都高，因为前期的补血药瓶非常少，而且前面的滚石和敌人都非常厉害。大家要努力撑过前面的场景，到了后期就可以真正放开手脚了。本关没有BOSS，只是对付一堆杂兵。

IMPERIAL CITY OF VIENNA

胜利条件：破坏所有的敌方营帐，消灭全部敌兵
失败条件：己方全部阵亡或者时间结束

这一关的时间也相对来说比较紧张，新的弓箭手和新的铁甲牛头人都比较难缠，但我们每次还是需要先把炮台干掉再来清理这些杂兵。注意新的弓箭手会发射扇形弓箭，攻击范围比较宽，而他另一种远程攻击有三下攻击判定，一定要注意防御。这些家伙的防御力还是比较低的，靠近之后就可以轻松消灭掉了。铁甲牛头人的防御力非常高，建议用男性角色来对付，而且有的时候它可以无视玩家的攻击，拼命使出强力攻击，大家一定要小心。

这一关的通关条件是破坏所有的地方营帐，也就是地图上的帐篷，大家千万不要漏掉。帐篷里只出现少量敌兵，也有补血药瓶和武器升级道具。

PIRATE SHIP

胜利条件：打败守卫在这里的塞万提斯
失败条件：所有己方成员阵亡

终于来到了新的场景，前面有好长时间都是在老地方打转。这一关要特别注意对面船上的大炮，行动时要靠近掩体，趁间歇时才能再次行动。开启一个拉杆机关后，第二个蓝色的光屏就可以打开通过了。到了最里面似乎没了道路，别忘了这些角色都是会跳的。跳到上层甲板，砍断桅杆后就可以到达对面的船了。

其后玩家要经历很多场残酷的战斗，那些铁甲牛头人、铁甲武士、蜥蜴等强力敌兵都会登场。不过这里也有很多补充体力的药瓶，所以在见到BOSS时还是可以保持满血的。

BOSS战又是对付塞万提斯，和最初碰到他相比，这次真的很有挑战性。他会发射五方向的地面远程攻击，还有连续砍和开枪，并且他大多时候都是全身无敌，只有攻击停止后才有短暂的破绽。大家不要试图去防御他的攻击，还是要绕着他跑，等他攻击结束后再开始反击。

IMPERIAL CITY OF VIENNA

胜利条件：打败Barbaros
失败条件：所有己方成员阵亡

本关只有BOSS战，对方的身高似乎表明了这是一场空前残酷的战斗，不过事实并非如此……

Barbaros的攻击有全屏的挥拳、单拳发射全屏火焰、双拳发射全屏火焰、发射激光、发射跟踪球。全屏的挥拳只能硬扛，防御后也就是被崩坏而已，有时候它仅仅会将拳头直落下来，此时很好躲避，而且是攻击的最佳时机。单、双拳发射全屏火焰也很好躲，直接跳过火焰就可以砍他的拳头了。发射激光时大家不要惊慌，它首先是将地面切割成很多块，大家只要站在比较大的块里，就不会被裂缝中的光束射伤了。至于跟踪球，其实也没有多精确的追踪，大家只要一直往版边跑就行。

每打一段时间，BOSS的头就会摔下来，大家抓住这个机会可以给予重创。总的来说，这个BOSS的实力似乎还不如之前的塞万提斯，就是打的时候要有耐心，比较费时间。

CHAPTER 5 A CHANGED WORLD

PYRENEES TRAIL

胜利条件：救出索菲蒂亚和Taki
失败条件：所有己方成员阵亡

本关只有希格菲可以使用，而其他的选人方格里都是空的，看来那些伙伴都被抓走了，需要逐一解救。

这关的敌人都是大块头，要么是石头人，要么就是牛头人。估计是因为只有一个人可以使用的缘故，游戏也设计得稍微简单了一点，因为登场的牛头人和石头人都是最原始的种类，只不过进攻稍微积极了一点。并且沿途的补血药瓶还是挺多的，没有什么难度。最后到达一个小空场，中间有一个大的黑球，砍它就可以进入另一个空间。

玩家这次要面对同时出现的索菲蒂亚和Taki，这两个人都被恶魔控制了意识，必须击败她们才能将其唤醒。这两个人的速度优势非常明显，但所有攻击都是可防御的，因此还是照用以前的老套路，先防御再反击即可。

IMPERIAL CITY OF VIENNA

胜利条件：救出御剑平四郎和阿司塔罗斯α
失败条件：所有己方成员阵亡

本关终于可以给希格菲带上个同伴了，而且因为本关出现的都是忍者和日本武士，因此带上索菲蒂亚或者Taki都很好用。

这一关没什么难度，就是要注意远处的大炮。类似前面的一关，也是到了一个小空场后打击黑球进入另一个空间。

御剑平四郎和阿司塔罗斯α的组合看起来挺吓人的，御剑的攻击凶狠犀利，而阿司塔罗斯α虽然慢，但往往能够给予你不小的打击。不过咱们可以利用阿司塔罗斯α行动慢的特点，先把御剑引开干掉，再回过头去对付阿司塔罗斯α就容易多了。

GREAT HIMALAYAS

胜利条件：救出艾薇和罗伊德
失败条件：所有己方成员阵亡

敌人主要是以狼群和弓箭手为主，没有太多的机关，难度较低。一路砍下去，很容易就来到有黑球的空场。

艾薇是个绝对可以无视的角色，没什么威胁。但罗伊德就麻烦了，他的远程攻击非常厉害，近距离也速度非常快。所以还是先专心将艾薇干掉，省得她老在一边骚扰，然后再专心对付罗伊德。大家可以用强力的攻击先造成他的防御崩坏，然后再一气连斩下去。至此，所有的同伴都解救出来了，而下面的任务就是“解脱”其他被魔化的士兵。

PYRENEES TRAIL

胜利条件：消灭所有变成恶魔的皇家军队
失败条件：所有己方成员阵亡

本关只能使用御剑平四郎和阿司塔罗斯α。两个人都是猛攻型的，但出现的敌人反而并不是那么厉害。不过本关最有威胁的是落石，所以在对付敌人时可以使用御剑平四郎，而在平时走路的时候最好换成阿司塔罗斯α。特别是在一条细长的盘山路上，落石基本是不能躲过的，只有用阿司塔罗斯α把它们劈开。

本关的BOSS是黄色飞龙，打法和以前一样，这里就不再赘述了。

ZENON MANSION

胜利条件：消灭所有变成恶魔的皇家军队
失败条件：所有己方成员阵亡

本关只能使用艾薇和罗伊德。这一关的设置较为复杂，需要走的路比较多。玩家需要打开每个场景里面的拉杆机关，然后才能前往下一处。来到网状地图后，直接去左上角的房间，打开这里的最后一个机关，一直向前走，来到两个楼梯的交接处进门就可以了。

这里有一群牛头人，全部消灭即可过关。

GREAT HIMALAYAS

胜利条件：消灭所有变成恶魔的皇家军队
失败条件：所有己方成员阵亡

本关只能使用索菲蒂亚和Taki。首先来到吊桥前面，到两边打碎石壁，打灭里面的烛台，对面的门就打开了，进入后再打碎石壁，打灭烛台后，吊桥旁边的门也开了。以后的道路都是一线贯通，不会迷路。不过大家要小心滚石，因为道路狭窄不好躲避，只有利用Taki跳得高的特点来躲避了。

这关的难度挺高的，敌人都非常厉害，而且前后会出现两条飞龙，大家一定要小心应付。

TEMPLE OF AMMON

胜利条件：消灭阿蒙神殿的守卫
失败条件：所有己方成员阵亡

本关的机关非常厉害，主要是大炮，这种防御不能的武器最好赶紧除掉。特别是到关卡后期的大桥那里，有两个来回摆动的大刀，而且而铁甲牛头人的威力在本关将展现得更加充分，让你体验地狱般的恐怖感！

所有机关和通过方法与之前类似，而滚石则数量大增，每到拐角处大家最好都先别急着打罐子，先看看有没有石头落下来比较安全。

本关的BOSS居然还活着，而且比上一次要略微难对付一点。这个BOSS的攻击方式和先前一样，只不过多了一种形态，那就是从棺材里出来了。此时他不再是无敌的，不过攻击却更加猛烈了。玩家只有抓住他的攻击间歇才能给它造成致命的伤害。

（由于页码限制，本作的攻略只能先刊登到这里。其实本作不存在容易让人迷路的分支，只是需要大家磨练自己的技术。那么本篇攻略就作为一个入门的指南，以后就要看大家自己的努力了。）

Prologue

《G世纪》系列的最新作《魂》，追加了众多特色的系统、改良了战斗画面的视觉效果……结集了UC历全部作品中的机体与母舰、有着丰富的剧本内容、全新的战斗评价系统以及大魄力战斗的本作，绝对是广大高达饭们必玩的一款大作。另外，本作的完全攻略将在《机战FAN》VOL.4中为大家奉上，本次先大致介绍一下游戏的主要系统部分。 □文/龙马





母舰的要害

在《SD高达G世纪 魂》中，由于在不同的各类机体之间采用了真实比例的设计，使得母舰的体型一下扩大到了普通MS的数十倍……在对母舰发动攻击时，虽然无论攻击母舰的哪个部位都可以对其造成伤害，但此时如果攻击母舰的要害部位就可以使伤害值大增！说到母舰的要害部位，熟悉TV版高达动画的人也基本上都能够猜出来，游戏中大部分母舰的要害都是位于中央部位左右的舰桥，当玩家将光标移动到此位置时，屏幕上就会给出PINPOINT的提示，攻击这里就会对母舰造成巨大的打击，产生出事半功倍的效果……并且在攻击画面的右上角也会显示出相应的提示。同样，我方的母舰也是一样的，在游戏中如何避免让敌方的MS直接攻击到我方母舰的要害部位也是对玩家水平的一大考验……另外，当我方的MS小队要对敌方母舰发动"群殴"时也需要注意，此时只有全部MS所使用的武器的射程都能攻击到敌方母舰的要害部位，追加的效果才会产生……如果其中有射程可以攻击到敌方母舰，但无法打到母舰的要害部位的机体，就只有放弃这架机体的支援攻击，否则在发动攻击后对敌方母舰造成的伤害值就只是普通水平了。



↑最强NT阿姆罗的初期专用机，经典的RX-78-2高达再次登场！

关于机师的编入

在本作游戏中，机师的编入也可以分为3种。首先是各个剧本中的原作机师。在每个剧本中都会有一个单独的SCOUT槽，根据此剧本中每话结束后所得到的SCORE PONT点数进行累加。当SCOUT槽每加满一次之后就会奖励一名原作机师。其次是综合收集率所奖励的机师。具体的说就是从TOTAL比率达到10%开始进行奖励，之后每增加5%，再次奖励一个。最后是原创机师。原创机师的编入条件是最为简单的，只要在编成画面中机师栏中的空白位置选择"入队"指令后，花费一定量的资金就可以了（说白了就是有钱就行……）。不过花费大量资金买来的这些原创机师大部分的能力都不是很高，建议大家在游戏初期还是省下宝贵的资金用于购买机体，然后进行开发、设计增加收益更为划算……

关于机体的量产

在本作中，机体量产的方法共有3种，其一是锻炼自己的机体到相应的等级，之后进行此机体的开发，开发出来的新机体就会被自动登录到生产列表之中。其二是对不同的MS进行组合，当成功设计出新的机体后也会被自动登录到生产列表之中。其三是锻炼各个剧本中的原作机体，将其练到S级别，完成后此机体就会被登录到生产列表之中。



键位表

按键	作用
十字键	控制光标移动
○键	确定操作，在空白地点或敌方机体上按下此键可以查看该位置的米诺夫斯基粒子的浓度。
×键	取消操作，在机体上按下此键后可以显示出此机体的移动范围以及指挥范围。
△键	打开或关闭小地图，在机体上按下此键可以查看机体与机师的资料
L1\R1键	切换战场地图
START键	打开菜单
□键＋L1\R1键	快速切换我方机体
左摇杆	控制光标移动（在调查敌方资料的状态下，使用左摇杆进行移动可以观察到敌方武器的射程）
右摇杆	拉近或拉远视角

母舰搭乘人员的职务效果



在本作游戏中母舰可以搭乘6名不同职务的人员。根据搭乘人员的能力，母舰的各项性能也会得到补正效果。首先是"舰长"了，担任舰长的人"指挥"与"魅力"两项能力越高，全舰整体能力的补正效果也就会越高。其次就是"副长"，与舰长相似，担任此职务的人的"指挥"与"通信"两项能力，也影响着母舰的各种能力效果补正。接下来是"通信士"，担任此职务的人的"通信"能力越高，攻击时的命中率也就会越高。然后是"操作士"，担任此职务的人的"操作"能力越高，母舰在被敌方攻击时，选择回避的成功率也就会越高。担任"整备士"的人员所需要的是"整备"能力，此项能力越高，在每回合开始时，母舰的HP与EN回复量也就会越多。最后是"ゲスト"，担任此项职务的人的"魅力"越高，MS小队机师的MP上升量就会增加。

G世纪最新作燃起SD高达之魂

关于敌方机体的捕获

作为《SD高达G世纪》系列最大特色之一的捕获系统到目前为止好像只有两种，一种是将敌方机体的HP降到最低后由两架以上的我方机体将其围住，之后选用捕获指令……另外一种就是直接将母舰击沉，其上搭载的全部机体都会举起白棋，任由玩家宰割……而在本作中此系统得到了“简化”，即只有上述中的后者——击破敌方母舰后，捕获其舰载机体。也就是说在本作中非舰载的、单独出击的机体是捕获不能的……

↓使用联协攻击可以对敌方机体造成极大的伤害。



↑伴随着卡缪的经典台词，Z高达展开了攻击。

机师状态的附加效果



本作也继承并改良了《SD高达G世纪》系列的一贯特色——机师状态系统。游戏中的机师状态从混乱到弱气、普通、强气、超强气以及本作中全新追加的超一击，共计6种。下面就简单地说明一下各种状态下机师的附加效果。首先是最坏的状态——混乱，当机师的MP降到0后，就会陷入到此状态，混乱状态下的机师无法做出攻击、回避等动作，只能被动挨打……其次是弱气状态，当机师的MP槽的颜色变为青色时就会陷入到此状态。此时攻击力、命中与回避率等都会有所降低。接下来是普通状态，也就是机师的MP槽的颜色为绿色时的状态。之后就是较强的强气状态，当机师的MP槽的颜色显示为红色时，就会进入此状态，强气状态下机师的攻击力、命中与回避率等都会有所提高。当机师的MP槽全满后，就会进入超强气状态。此时机师的攻击力、命中与回避率等都会进一步提高。最后要说的就是本作中最强的状态超一击！当机师在超强气状态下，每击破一架敌方机体就会在状态显示的名字后面追加一个汉字（分别为超强气·壹、贰、叁），当此机师连续击破了4架机体后就会进入到此状态。超一击状态下机师的攻击力会大幅提升，并100%会使出会心一击（クリティカル），但在此状态在攻击一次之后，机师就会强制返回普通状态（MP降为50%）……

关于マスター-ユニット

マスター—ユニット简单的说就是非舰载的、单独出击的机体。此类机体不受母舰的影响，并且每回合开始时与母舰级的作战单位一样，都可以回复一定量的HP与EN。要说**マスター—ユニット**最大的特点，那就是作为我方MS“统帅”的它可以无视小队之间支援不能的障碍，带领在自身指挥范围内的全部MS一齐发动攻击！！换种说法，在本作游戏发售之前曾大肆宣传的8架MS同时发动攻击这一大卖点就指的是**マスター—ユニット**……但是!**マスター—ユニット**也同样有着很大的“缺陷”……首先就是其不能像舰载小队MS一样回到母舰中“补给”，其次，也是**マスター—ユニット**最大的弱点——被击破后直接GAME OVER……所以，建议玩家们在选择**マスター—ユニット**的时候一定要注意，如果没有能力强劲的机体与同样强力的机师的话最好还是放弃**マスター—ユニット**的出击……说到这里，推荐大家在游戏初期时使用哈罗来做**マスター—ユニット**，并且选上一个各项能力（战斗能力）至少都在15点以上的机师，这样就可以脱离母舰单独行动了，只要不是冲到敌方机体的包围中，基本上能够保证不会有生命危险……



↑→面对敌方的攻击，克瓦特罗轻松地进行回避。

支援系统的活用



支援系统可以说是《SD高达G世纪》系列中的一个招牌系统，每一作中的此系统都或多或少的有一些变化，本作中自然也是如此……在本作中MS小队之间的支援攻击得到了极大的强化，支援攻击的最大上限数量增加到了史无前例的8架……首先，MS小队之间的支援攻击算上队长机，最大可以发动4架MS的同时攻击，其限定条件为：只能在同一艘母舰内搭载的同一小队内使用（确认小队的成员可以在地图上按×键来确认……），还有，即便是达成了上述条件，如果小队中的机体不在队长机的指挥范围内的话也是发动不能的（队长机的指挥范围在地图上显示为蓝色），也就是说当小队中的队长机被击破后，此小队即使堆在一起也不可能再使用支援攻击了。另外，在本作中母舰级的作战单位之间也加入了支援攻（炮）击，发动的条件也不算困难，只要有两艘以上的母舰能够同时攻击一个目标时就能够使用。（**マスター—ユニット**的支援效果会在下文中进行说明……）

哈罗评价系统

在本作游戏中全新追加了一项战斗评价系统，此系统会累计战斗时击破敌方机体所得到的数值，然后在任务完成后的结算画面时根据这一话中所得到的点数给出一个评价，并会相应地赠送一块强化零件。而得到的这个数值则转化为用于购买机体等时使用的资金。详细的来说，哈罗支援系统的评价共有BLACK、NORMAL、BRONZE、SILVER、GOLD与PLATINA 6个等级，开始游戏后的等级是BLACK，每当哈罗下面的积分槽加满后就会提升至下一个等级直到加至最高的PLATINA……在游戏中，每架敌方机体的资料档案的上方都会给出一个数值（SCORE PONT），这个数值就是直接击破此机体后可以累加到哈罗积分槽里的点数。但如果只是单纯的靠这些点数别说GOLD，就连拿个SILVER都很困难……所以，想要得到较高的评价就还需要以下几个条件。其一，使用MS小队的支援攻击将敌方机体、母舰击破。游戏中会根据我方机体支援的实际效果给与相应的点数补正！虽然说每次只有区区几十点，但毕竟还是积少成多嘛……其二，使出会心一击。要满足这个条件就完全要靠各位玩家的人品了……每架机体在成功命中并使出会心一击击破敌方机体后也都会得到相应的点数补正。其三，给与敌方机体最大程度的伤害！在本作游戏中，如果能够在击破敌方机体时，将伤害值超过此机体HP的上限，就会得到相应的点数倍率补正！！由此，击破一架敌方机体所能够得到的点数就应该为：（机体的基础点数＋支援效果补正点数＋会心一击补正点数）×超越敌方机体HP上限的伤害点数倍率补正。一个简单的例子，一架HP5000的战斗直升机基础点数只有200，但是当达成上述全部的条件后却能得到至少500以上的点数。



PS2	本刊译名:SD高达G世纪 魂			CERO A
	NBGI	7140日元	2007年11月29日	
战略模拟	DVD-ROM	日版	1人	115KB

震撼！超大魄力战斗动画！真实！原大比例机体型号!!

本作游戏中的图鉴部分也突破了历史记录，若想将全部机体、战舰、人物的收集率达到100%，可绝非是一件轻而易举的事……B・N社为了鼓励玩家都去达成收集率，还想出了根据综合收集率的完成情况来奖励玩家特殊机师与机体的办法，实在是用心良苦啊……本次由于页码的关系，只能先列出机体部分的资料，其它部分的资料将会在下期机战FAN中一网打尽！还请各位高达饭们多多支持哦～



←本作的战斗画面中，全新制作了机师驾驶舱的特写画面。

机体能力表

机体名	购入资金	型号	HP	EN	攻击	防御	机动	移动	机体名	购入资金	型号	HP	EN	攻击	防御	机动	移动
战斗ヘリコプター	3200	S	5000	30	7	5	12	6	グフフライトタイプ	13700	M	7620	40	18	17	17	7
61式战车	4300	S	6120	36	10	9	9	6	ハイザックキャノン	13800	M	8450	52	20	19	18	5
ドップ	4700	S	6030	24	9	8	11	8	ガンキャノンII	14000	M	8000	64	18	22	18	5
マゼラ・アタック	4800	S	6100	30	10	9	9	6	ガンキャノン	14300	M	7850	60	17	21	17	5
ザクタンク	5100	M	6450	36	12	10	14	5	ゲルググキャノン	14400	M	8450	60	20	18	19	6
アッグ	5100	M	6300	48	12	10	10	4	イフリート改	14600	M	8700	80	20	19	18	6
ボール	5400	S	6500	36	12	11	10	4	ハイ・ゴッグ	14700	L	8800	60	20	22	14	5
シャークマウスボール	5400	S	7150	36	12	11	10	4	ゾロ	14700	M	9300	60	21	18	20	5
コア・イージー	5900	S	6150	32	10	9	18	8	トルネードガンダム	14800	M	8300	90	18	18	18	5
ザクI	6000	M	7000	32	12	10	14	5	ズゴック	14900	M	8250	56	19	19	18	6
オッゴ	6000	S	6840	36	14	9	12	5	リック・ドムII	14900	L	8180	56	19	20	18	7
コア・ファイター	6200	S	6050	24	10	9	15	8	ゲルググ	15600	M	8400	60	20	18	21	6
先行量产型ボール	6300	S	6200	36	10	10	12	4	ロゼット	15600	M	9000	60	20	19	19	6
アッガイ	6500	M	6800	40	12	10	20	5	ゲルググJ	15700	M	8680	62	19	18	23	6
コア・ファイターII	6500	S	6250	32	11	10	15	8	Gディフェンサー	15700	M	8550	56	24	14	26	8
ザクI・スナイパータイプ	6600	M	7000	38	12	10	14	5	陆战型ガンダム	15800	M	8000	60	21	21	19	6
セイバーフィッシュ	6800	S	6950	36	12	10	12	6	ジムヘッド	15800	M	8000	60	21	21	19	6
战斗バイク（甲タイプ）	6800	S	7500	44	18	10	12	8	ネロ	16000	M	10490	60	23	23	20	5
战斗バイク（乙タイプ）	6800	S	7500	44	18	10	12	8	ゾンド・ゲー	16200	M	9200	66	19	20	22	5
コア・ファイターZZ	6900	S	6400	30	12	10	16	8	ガ・ゾウム	16300	M	9000	60	19	17	23	5
コア・ファイターX1	7300	S	7800	32	18	10	27	8	RZ强化陆战形态	16400	2L	9000	60	21	20	22	7
ドラッツェ	7700	M	7100	44	13	10	22	7	高机动型ゲルググ	16700	M	8400	60	20	18	23	8
ホバートラック	7900	S	6000	24	7	9	12	8	ドム・トローペン	16800	L	8500	54	20	21	20	7
量产型ガンタンク	7900	M	6900	60	13	13	14	5	メタス	16800	M	9250	64	22	17	22	6
ザニー	7900	M	6860	44	12	14	12	5	アクトザク	16900	M	10000	60	23	21	21	7
ジムキャノン	8700	M	7200	50	15	14	16	5	ハイザック・カスタム	16900	M	8950	54	20	19	19	5
コア・ファイターV	8900	S	7250	30	14	10	27	8	ギャン	17000	M	8400	60	18	20	20	6
ジム	9000	M	7200	50	14	14	17	5	ギラ・ドーガ	17000	L	9500	60	20	20	23	5
ザクII F型	9000	M	7200	40	13	13	16	5	マラサイ	17300	M	9000	60	20	20	19	6
ザクII J型	9000	M	7200	42	13	13	16	5	Ez-8	17400	M	8700	60	22	21	19	6
アッグガイ	9000	M	7250	36	14	14	13	5	ザメル	17700	2L	9250	60	21	22	16	7
ザクキャノン	9100	M	7200	44	14	13	15	5	ズゴックE	18000	M	8600	60	22	22	18	6
ジュアッグ	9100	M	7220	40	14	15	13	5	バタラ	18000	M	9220	68	21	19	22	5
ガリクソン	9100	2L	9250	54	22	20	13	8	ゲルググM	18200	M	9400	64	20	19	23	6
高机动型ザクII	9500	M	7200	40	13	13	18	7	STガン	18300	L	9000	60	21	21	22	5
ジム・コマンド	9600	M	7300	50	15	14	18	5	ガルバルディα	18500	M	8450	62	21	19	22	6
ザクII改	9700	M	7270	50	15	14	18	5	ガルバルディβ	18500	M	8600	62	21	20	24	6
ゲゼ	9700	L	6880	60	12	10	17	5	ケンプファー	18700	M	8920	70	22	22	26	7
ガンタンク	9900	M	7330	60	15	17	13	5	RFザク	18700	L	9700	62	20	20	20	6
宇宙用高机动试验型ザク	10100	M	7280	40	15	14	18	7	フルアーマーガンダム	19800	M	10000	74	22	27	17	6
ジム改	10100	M	7500	50	17	18	19	5	ジェガン	19800	L	9000	60	21	21	23	5
ガンタンクII	10200	M	7480	60	16	18	15	6	エビル・S	19900	M	9000	60	19	19	27	5
ヅダ	10200	M	7350	55	18	15	18	6	バーザム	20100	M	8990	66	21	21	22	6
量产型ガンキャノン	10700	M	7520	56	15	19	17	5	ゼク・アイン	20100	M	10990	70	23	21	21	5
グフ	11300	M	7550	44	15	18	17	6	高机动型ガルバルディβ	20200	M	8600	62	21	20	26	8
ジム・カスタム	11300	M	7700	60	18	18	21	5	ガルスJ	20200	M	9050	66	22	21	24	6
ジムスナイパーカスタム	11400	M	7500	50	18	18	16	5	ペズ・バタラ	20500	M	9700	66	22	19	23	6
ジム・キャノンII	11400	M	7710	60	19	18	18	5	ゾロアット	20800	M	9600	66	21	20	18	5
ジム・クウエル	12000	M	8390	50	19	19	21	5	フェニックス・ゼロ	21000	L	8600	120	19	19	22	6
ガザC	12000	M	7210	52	17	15	18	5	ガンダム	21100	M	10000	66	22	22	21	6
ガンタンクR44	12000	M	7770	56	17	19	17	6	G-3ガンダム	21100	M	10000	66	22	22	22	6
リック・ドム	12200	L	7800	56	18	17	18	6	グスタフ・カール	21100	L	9500	70	22	21	25	5
ジムスナイパー	12200	M	7450	50	18	18	17	7	ディオナ	21500	M	10200	60	23	23	24	5
イフリート	12200	M	7680	48	18	17	17	6	シャッコー	21500	M	10000	60	21	20	22	5
ジムII	12300	M	7650	56	18	17	19	5	メッサー	21600	L	9500	70	21	22	25	5
コア・ブースター	12400	S	7400	50	18	15	19	9	リック・ディアス	21800	L	9720	66	22	23	23	6
陆战型ジム	12400	M	7450	54	17	18	17	6	ゾリディア	21900	L	10350	60	22	21	25	8
パワード・ジム	12400	M	8000	46	16	19	21	7	ガンダムNT1	22100	M	10100	70	22	22	25	6
ドワッジ	12400	L	9000	48	21	22	19	7	デナン・ゾン	22100	M	9200	66	20	20	26	5
ジムスナイパーII	12500	M	7500	60	19	18	20	6	GP03-S	22400	M	10400	72	23	22	23	6
ジム・スナイパーIII	12500	M	8350	56	20	18	18	6	ブルーディスティニー1号机	23300	M	8100	60	21	21	19	6
ジム改高机动型	12500	M	8350	56	18	18	19	6	ガーベラ・テトラ	23700	M	10450	66	23	22	27	6
ガザD	12600	M	7600	56	18	16	19	5	ゼク・ツヴァイ	23700	L	11200	72	26	25	22	5
コア・ブースターIIインターセプトタイプ	12700	S	7500	50	18	15	19	9	シュツルム・ディアス	23700	L	9990	68	23	24	25	6
ゴッグ	12800	L	7550	50	16	21	15	6	ヴァゴン	23800	M	10180	64	20	23	22	7
ザクレロ	12800	2L	12550	60	22	15	22	7	フェニックスガンダム	23800	L	9000	250	20	20	24	7
ゾゴック	12800	M	8200	48	18	19	14	5	ヘビーガン	23900	L	9500	60	22	22	24	6
ドム	12900	L	7800	56	18	17	18	7	ギラ・ドーガ改	24100	L	9900	60	22	22	24	5
グフカスタム	12900	M	8240	52	20	17	20	6	ズサ	24200	M	9200	56	23	19	20	6
ネモ	12900	M	7750	54	18	18	20	5	トムリアット	24200	M	9850	65	21	20	21	5
ジム・ストライカー	13400	M	7460	50	18	18	22	7	Gキャノン	24600	L	9950	64	22	22	23	6
ハイザック(绿)	13500	M	8460	52	19	19	18	5	ジェムズガン	24600	M	9600	66	22	23	24	5
ハイザック(紫)	13500	M	8460	52	19	19	18	5	ジャベリン	24600	M	9600	66	23	22	24	5
ジムIII	13500	M	8500	60	19	19	20	5	GP02	24800	L	10400	78	22	23	22	6

机体名	购入资金	型号	HP	EN	攻击	防御	机动	移动	机体名	购入资金	型号	HP	EN	攻击	防御	机动	移动
ガンダム・ヘイズル	25200	M	9220	72	21	21	21	6	ベルガ・バルス	39600	M	12120	100	28	27	28	6
RFグフ	25200	L	11300	66	23	22	22	6	クァバーゼ	39600	M	12100	108	27	26	24	6
アッシマー	25300	2L	10100	64	23	24	23	6	ヤクト・ドーガ(白)	39800	L	11950	104	28	28	28	6
ガンダムMkII(白)	25600	M	10870	72	23	23	23	6	ヤクト・ドーガ(黄)	39800	L	11950	104	28	28	28	6
ガンダムMkII(黑)	25600	M	10870	72	23	23	23	6	Vガンダム	39800	M	11050	82	24	23	26	6
デナン・ゲー	25600	M	10350	66	22	22	27	5	ブルッケング	39800	L	10500	60	24	26	25	8
ゾック	26000	2L	10370	68	21	28	17	5	リグ・リング	39800	M	11300	146	25	24	30	10
バウ	26100	M	11100	70	23	22	25	6	アッザム	39900	3L	11600	104	30	28	16	8
ハーディガン	26100	L	11150	66	23	22	24	6	バウンド・ドック	39900	2L	11990	100	27	29	26	6
GP01	26200	M	10300	72	23	22	23	6	ベルガ・ギロス	39900	M	12120	96	27	26	26	6
量产型キュベレイ	26200	L	11100	72	26	25	27	7	ライノサラスB型	40000	3L	11330	160	25	23	16	5
GP02(MLRS搭载)	26300	L	10400	78	22	23	21	6	ドーベンウルフ	40100	L	11800	108	29	27	26	6
ガンダム4号机	26400	M	10000	72	22	22	22	6	ゲーマルク	40200	L	12810	100	30	28	25	6
ガンダム5号机	26400	M	10000	72	22	22	22	6	アラナ・バタラ	40200	M	12000	82	30	21	26	8
ガンダム6号机	26400	M	10000	72	23	21	21	6	アプサラスII	40400	3L	12600	120	32	24	17	8
ドムツトリア	26500	M	11100	68	23	21	22	5	リ・ガズィ・カスタム	40500	L	11800	102	28	27	28	6
キハール	26600	2L	10640	64	23	24	26	8	アッザム	40700	3L	12000	104	31	29	16	8
ドライセン	26600	L	10400	68	24	25	25	6	ヴァル・ヴァロ	40700	2L	11500	104	25	22	17	8
Gキャノン・マグナ	26900	L	11150	68	22	23	23	6	メッサーラ	40800	2L	12040	92	29	26	27	6
アビジョ	26900	S	12300	64	27	19	28	8	ハンマ・ハンマ	40800	L	12000	94	29	29	28	7
ブルーディスティニー2号机	27000	M	8300	60	21	22	19	6	ガンダムF90	41000	M	11800	104	27	27	30	6
ブルーディスティニー3号机	27000	M	8300	60	22	21	19	6	ファイバー	41500	3L	12550	110	32	28	27	5
ガンダム4号机(BSt)	27700	M	10000	72	22	22	25	8	ガンダムF90V	42200	M	11700	104	29	29	30	7
ガンダム5号机(BSt)	27700	M	10000	72	22	22	25	8	ガンダムF90(全装备)	42500	M	11800	104	27	27	25	6
ダンディライアン	27900	2L	11800	74	25	23	23	7	ザクIII改	42800	L	12800	100	28	30	27	6
ジャムルフィン	28000	M	10500	76	30	18	28	7	ガンダムMk-V	43000	L	11750	96	28	28	28	7
エレバド	28000	M	10500	64	23	23	26	6	ノーティラス	44200	2L	11990	120	30	32	25	8
ガンイージ	28200	M	10300	70	23	23	25	6	ガンダムF90II	44400	M	12500	112	30	29	30	6
ゴッゾーラ	28200	M	10700	62	22	22	23	5	ジ・O	44700	L	12300	100	30	30	30	7
GP-01-FB	28300	M	10300	72	23	22	25	8	FAZZ	45000	L	12200	100	27	30	24	7
ハンブラビ	28300	M	11790	72	26	22	25	6	ビギナ・ゼラ	45000	M	12220	144	30	30	31	7
量产型クァバーゼ	28300	M	10800	90	24	23	23	6	ザンネック	45200	2L	11920	98	28	26	31	9
ギャン改	28300	M	10800	60	24	24	25	5	パーフェクト・ガンダム	45900	L	11650	100	30	28	26	6
ガンブラスター	28500	M	10400	70	23	23	26	6	ゴトラタン	45900	M	12000	96	29	27	28	6
ガンダム・ヘイズル改	28600	M	10500	72	22	21	21	6	Sガンダム	48000	L	11600	94	29	27	28	7
ゼーゴック(第1兵装)	28900	3L	12000	80	26	23	16	8	クロスボーン・ガンダムX2改	49200	M	12120	126	31	29	35	7
ガンダムNT1-FA	29200	M	11000	72	22	27	20	6	シルエットガンダム	49800	M	11900	116	27	27	30	7
ガブスレイ	29300	M	11650	72	26	22	24	6	タイタニア	50000	L	12750	148	31	30	35	7
R・ジャジャ	29300	M	11060	74	26	25	25	6	リグ・コンティオ	50300	L	12350	92	30	27	30	7
ガズエル	29600	M	10800	80	25	25	27	6	ザンスパイン	50400	M	12800	100	33	30	37	8
ガズアル	29600	M	10800	80	25	25	27	6	シルエットガンダム改	50900	M	12200	124	28	28	30	7
アラナ	29600	M	11000	64	26	21	32	8	サザビー	51200	L	13200	142	32	32	30	7
ジャバコ	29600	M	10450	64	25	24	27	6	エレゴレラ	51200	3L	13350	140	35	30	26	6
ギャプランTR-5	29800	2L	12200	110	25	23	26	6	パーフェクト・ジオング	53800	2L	12050	100	32	31	21	7
GP02A	29900	L	10400	78	22	23	21	6	ビギナ・ギナ	53800	M	12900	120	30	30	31	7
RFドム	30000	L	11550	70	25	24	24	7	ビギナ・ロナ	56000	M	13000	150	32	30	32	7
ガンダム・ヘイズル-FA	30200	M	9220	72	21	26	17	6	トトウガ	57000	2L	13200	114	28	37	15	4
ギャプラン	30300	2L	11000	110	25	23	26	6	Ex-Sガンダム	57100	L	12400	112	29	28	29	7
エルメス	30400	2L	12300	84	26	26	19	6	エレファンテ	57500	3L	12800	136	32	30	22	7
百式	30400	M	11900	80	27	24	25	6	ガンダムF91	57600	M	12650	120	31	30	33	7
ディジェ	30400	M	10300	72	24	26	24	6	クロスボーン・ガンダムX1	57600	M	12120	126	30	29	35	7
ネティクス	30400	M	12000	90	23	23	25	6	クロスボーン・ガンダムX2	57600	M	12120	126	30	29	35	7
ガンダムMkIII	30600	M	11200	80	25	24	25	6	RFアッザム	58000	3L	14000	124	32	30	22	9
リゲルグ	30800	L	11600	72	27	25	27	8	クロスボーン・ガンダムX1改	58600	M	12120	126	31	29	35	7
メガライダー	32800	2L	11600	104	30	25	22	8	ネオガンダム	59100	M	12600	116	30	30	32	7
ヘイズル・ラー	32900	L	11680	72	27	25	24	7	ガンプ	59500	M	12500	127	30	34	25	7
ビグロ	33000	2L	11400	96	23	20	22	7	スカルハート	61500	M	12400	126	31	30	35	7
キュベレイ	33300	L	11800	80	29	26	29	8	アマクサ	61500	M	13500	132	34	32	37	8
キュベレイMkII(紫)	33300	L	11800	90	29	26	29	8	クロスボーン・ガンダムX3	63100	M	12500	130	33	30	35	7
キュベレイMkII(赤)	33300	L	11800	90	29	26	29	8	νガンダム	68000	L	13200	120	31	31	31	7
バイアラン	33400	M	11800	100	28	23	27	8	ビグ・ラング	68200	4L	12500	140	26	22	15	6
ゲドラフ	33400	L	10800	60	20	21	25	8	ペーネロペー	69200	2L	13400	140	32	32	32	9
ベルガ・ダラス	33800	M	11330	92	25	24	26	6	アプサラスIII	69600	4L	17000	220	33	30	17	8
フリント	33800	M	11200	100	24	23	24	6	V2ガンダム	70600	M	12020	140	33	30	38	9
ガンダムMk-IV	34400	M	11700	88	26	26	27	6	ナイチンゲール	70900	2L	13500	154	34	34	32	8
ヨルムンガンド	34500	4L	13200	200	45	18	8	4	Ξガンダム	71300	2L	13300	140	32	32	32	9
スーパーガンダム	34600	L	11300	76	26	26	25	7	V2アサルトバスター	74000	M	13300	140	34	31	35	9
百式改	34600	M	12150	88	28	25	24	6	ZZガンダム	75100	L	13000	134	30	33	26	7
ジオング	34800	2L	11750	80	28	24	24	7	ビグザム	79800	3L	18000	132	34	33	12	6
コンティオ	35000	L	11650	80	26	25	27	6	Hi-νガンダム	81800	L	13500	150	35	34	32	8
ブラウ・ブロ	35300	3L	12100	150	28	23	12	7	フルアーマーZZガンダム	93800	L	13000	160	30	38	22	7
Zプラス	35300	M	11550	80	26	26	26	6	ザク50	95100	3L	28000	188	36	33	25	6
ギャプラン改	35300	2L	9900	110	26	25	26	10	クロスボーン・ガンダムX1フルクロス	97000	M	13250	132	33	35	37	7
ボリノーク・サマーン	35600	M	11700	82	25	23	25	6	ハロ	100000	2L	10000	300	23	23	23	8
パラス・アテネ	35600	L	11600	90	27	27	25	6	GP03-D	105400	4L	20000	200	38	27	19	8
リグ・シャッコー	35900	M	11730	76	26	26	27	6	ノイエ・ジール	106100	3L	22000	190	38	30	24	7
アビゴル	35900	L	11550	100	28	26	27	6	グレート・ジオング	113200	2L	25500	200	37	37	25	5
RFゲルググ	36000	L	12000	78	27	27	28	7	ノイエ・ジールII	121100	3L	26500	250	40	32	26	8
ヒルドルブ	37200	2L	8900	110	21	21	22	7	クイン・マンサ	123100	3L	24000	150	36	36	20	7
カングリジョ	37500	2L	11790	110	30	25	20	7	サイコガンダム	128800	3L	25000	160	37	35	13	4
リカール	37500	2L	12220	132	30	21	24	8	ディープストライカー	144800	3L	26000	146	40	33	38	8
ZII	38000	M	11700	96	28	27	27	6	ラフレシア	146000	3L	30000	280	43	36	23	7
RFギャン	38100	L	12500	80	28	27	28	6	α・アジール	147900	4L	29000	222	42	36	19	8
ダギ・イルス	38100	M	11600	76	25	26	29	6	サイコガンダムMkII	148300	3L	26000	220	39	35	14	4
量产型ビグザム	38300	2L	12000	88	25	27	12	6	エビル・ドーガ	158400	4L	29500	200	44	37	24	6
ザクIII	38700	L	11900	94	28	28	26	6	ゾディ・アック	169500	4L	32000	240	38	36	19	8
ゲンガオゾ	38900	L	11950	90	29	27	21	8	グランザム	191600	4L	28500	152	41	33	20	7
Zガンダム	39000	M	11500	90	27	27	27	6	サイコロガンダム	247000	3L	30000	300	40	40	30	9
リ・ガズィ(B・W・S)	39000	L	11500	80	26	23	29	9	ディビニダド	292700	4L	60000	200	45	15	20	5
量产型ノーティラス	39400	2L	11550	120	30	27	20	8	サイコ・ハロ	294700	3L	33000	300	45	45	55	11
ヘイズル・ラー第2形态ブースター装备	39500	3L	12700	72	32	27	26	8	倒Aガンダム	480000	M	50000	500	50	25	50	8

无双极限研究

厉兵秣马，自骁龙驹踏青云



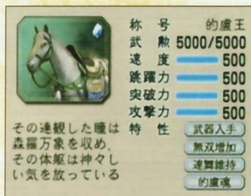
上期为大家奉献了真・三国无双5的完全攻略，相信大家和笔者一样，对这款次世代的无双大作意犹未尽，本次为大家带来的是获得梦幻神兵和六匹名马的研究，希望能抛砖引玉，给追求完美的朋友们一些提示。正所谓“风云乱世，群雄逐鹿，厉兵秣马，争衡天下”！在进行正文之前，首先要温馨提示一下，刷神兵和名马需要极大的耐心、热情和时间，追求完美的朋友请做好心理准备，以免半途而废。　□文/七曜

上期介绍过，本作取消了最高等级的UNIQUE武器，所以获得最适合武将本身特点，威力是100，且带有5个实用性强效果的武器绝对是可遇而不可求的梦幻神兵。经过数百小时的奋斗，算是小有成就，和大家分享一下心得。

武器的威力和附带效果数量是由难度决定的，“开运”技能直接影响获得武器的质量，想获得威力100的武器，必须在修罗难度下进行，推荐难度最高的6星关卡，只有修罗难度下才会出现威力85以上-100封顶数值的武器，而达人难度只会出现威力75-85左右的武器。另，本作拥有“开运”技能的武将有：刘备、关平、甄姬、许褚、小乔、袁绍。标准、力、技三种类型的武器最高威力都是100。武器上带有5个效果，用术语讲称为“5孔”。而本作中武器效果一共有10种，每把武器上最多随机附带5种效果，想要获得理想的效果，



就需要反复来刷了。说一下个人认为比较实用的5个属性，“一闪”，这是一把好武器的必备效果，类似前作中的“斩”属性，对杂兵有一定几率一击死，对武将造成大幅伤害，没有此效果的武器可以直接扔掉。“精灵印”，属性攻击效果增强，在高难度下有和没有此效果的武器，属性攻击的差别比较明显，很实用。“真乱舞”，非濒死状态下就能发动真无双乱舞，基本也是必备效果之一。“真空波”，攻击时附带真空波，增加攻击范围。“吸夺”，对敌造成伤害后，会少量回复体力，虽然效果有限，但配合“一闪”发动后，还是有一定价值的。再说说“背水阵”，伤害效果本是很不错的，但防御力减得太多，在修罗难度下，容易被秒；而“连舞心”因为有了军马的“连舞维持”特性而变得有些鸡肋，本作呼唤马也十分方便，行进时骑马，连舞槽就不会减少。









PS3	本刊译名：真・三国无双5				CERO B
	KOEI	7560日元	2007年11月11日		
动作育成	Blue-Ray	日版	1-2人	343K	

工欲善其事，必先利其器。要拿梦幻神兵，首先得做好准备工作。无双武将一名，等级50，技能树全部学满，高威力且附带“一闪”、“真乱舞”、“精灵印”的武器一把。速度快且拥有“武器入手”、“劝诱”、“无双增加”特性的军马一匹，推荐赤兔王。这里要说明的是，因为时间紧，不可能南辕北辙去捡马鞍，所以带上有“劝诱”特性的军马，顺便得一匹军马。关卡选修罗难度，合肥新城之战的魏军，一开始就直奔孙权，用最快的速度到达他那，然后将其瞬杀之，尽量在1分40秒左右完成。因为本关的三个战功目标是要求我军三个喷火陷阱不被敌军攻占，防卫成功，这样一来达成三个战功目标就能获得3把武器的奖励。但在修罗难度下，我军在开始后1分50秒左右，就会有喷火陷阱失守，从而减少获得武器的奖励，当然实在达不到这个要求也不强求。靠近孙权后，直接用真无双乱舞配合一闪的效果将其轰杀，某些拥有“开书”技能的角色，可以用特殊技配合杀将。并不是每个武将都有瞬杀孙权的能力，这个需要量力而为。用这个方法至少一次可以获得4把武器，如果运气好的话，还有可能杀死孙权周围的敌将会掉落武器或马鞍。如果有条件的玩家可以推荐一个捷径，使用1P和2P的方法，不一定需要双打，只要开启2P即可。1P推荐练满的刘备，他拥有“开运”技能，在本作中是一名十分强力的角色。2P就选需要获得武器的角色，练没练满都无所谓。两人都乘骑拥有“武器入手”和“劝诱”特性的军马，将2P停到没人攻击的水里即可，然后依然是用刘备去瞬杀孙权过关。这样一来过关时，两人都至少能获得4把武器，还有两匹军马。笔者例图1中这把香香的极品“茜蕾”就是在合肥新城之战中获得的。



有朋友戏称本作为“真·刷马无双”，我只能说，此言非虚。没有了UNIQUE武器，对于一个以收集育成为卖点之一的游戏，确实少了不少乐趣。集齐六匹拥有特殊称号和特性的名马，就成为大家追求成就感的动力源之一。在此七曜就为大家分享一下如何育成4围全满的六名马，具体刷马的方法上期内容里已有过介绍，带上



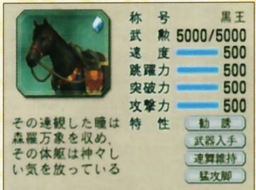
一匹拥有“劝诱”特性的军马，在官渡之战中，到地图左边拿到马鞍后，快速杀袁绍过关即可。另，前文介绍了刷武器的时候，也可顺便入手军马。

首先说一下每匹马都有4围，速度、跳跃力、突破力和攻击力，其封顶数值都是500。每匹军马都有自己的附带的特性，一匹游戏的军马最多能附带4个特性，大众特性有：“武器入手”、“劝诱”、“防矢”、“连舞维持”、“无双增加”；特殊特性有：“飞翔脚”、“猛攻脚”、“突破脚”、“的卢魂”、“赤兔魂”、“绝影魂”。特殊特性是专马专署的特性，而且一匹马只能拥有其中的一种特性，而其特殊特性就决定了其称号，拥有这6个称号的马就是所谓的“六名马”。其分别对应的称号是：“鹿王”、“黑王”、“栗王”、“的卢王”、“赤兔王”、“绝影王”。每匹马有4次升级的机会，特殊特性会在最后一次升级时出现，马在入手的时候就已经决定了它的素质和天赋，详见上期马的评价。而由种马成为“的卢王”、“赤兔王”、“绝影王”时，这三匹马会变换造型，造型基本和前作中的“的卢”、“赤兔”、“绝影”三名一样。大众特性里“连舞维持”是必备特性，作用是骑马时连舞槽不减，连舞槽的状态直接左右战斗力。因为升级的时候，大众特性和属性是随机出现，所以一定刷出“连舞维持”的特性。而“无双增加”也算是比较有实用价值的特性，建议也取得。“武器入手”和“劝诱”特性是刷宝必备，看大家的需要来各取所需好了。一匹完美的极品军马，就是拥有三个实用性较强的大众特性+一个想要的特殊特性，4围全满的名马。每匹马升级到3级时，就会在“防矢”、“劝诱”、“武器入手”三个特性中随机习得一个，而在3级的时候，马也可以获得属性，但特性和属性也有可能不出现，这里大家需要特别注意。而升到4级的时候，马就可以随机习得“无双增加”和“连舞维持”中的一个特性了，都是不错的特性，如果想要两个都获得，那么另一个只有等到升5级的时候，刷出来。个人觉得马的速度还是很重要的，所以最常用的还是赤兔王，本次游戏的地图大，地形复杂，在高难度下，有些NPC和总大将比较脆弱，有一匹好马能省不少工夫。例图2中这匹马就是笔者奋斗近百小时的结果。伯乐好当，但好马难养，把一匹优秀的种马养成真正的王马是要花很多心血和汗水，不过培育成功后的成就感也是不言而喻的。

详细介绍一下六名马的种马和王马，以便玩家们好区分和了解。赤色种马，在游戏中颜色表现为最红的红色，汗血马种，和栗色种马、鹿马色种相比，较容易识别。其最高称号为“赤兔王”，独有特性为“赤兔魂”，拥有速度上的先天优势，地位几乎等同于系列前作中的名马“赤兔”。芦色种马，在游戏中，没有其它和它颜色相近的种马了，几乎为纯白色，一眼就能识别。其最高称号为“的卢王”，



独有特性为“的卢魂”，它在水中游泳时，速度比其它马都快，而且不受水的流向影响。地位几乎等同于系列前作中的名马“的卢”，但性能不一样。青色种马，虽然名为青，但其颜色实为游戏中，所有马里最黑的，几乎接近于纯黑，比黑色种马还要黑，要仔细识别。最高称号为“绝影王”，独有特性为“绝影魂”，在骑乘状态下可以承受敌人的重攻击，但并非完全不落马。地位几乎等同于系列前作中的名马“绝影”，性能大不如以前。鹿色种马，在游戏中颜色和栗色种马相当接近，比较难区别，需要仔细判断。它的颜色偏黄，而栗色种马的颜色偏红。最高称号为“鹿王”，独有特性为“飞翔脚”，跳跃



以后，落地时能产生冲击波，从高处跳下奇袭时效果会比较好。黑色种马，在游戏中颜色表现并不是纯黑的，而是有点黑中带红，和青马有些容易混淆。它的最高称号为“黑王”，独有特性为“猛攻脚”，对敌人造成的伤害比其它马更大。栗色种马，在游戏中颜色和鹿色种马相当接近，比较难区别，需要仔细判断。它的颜色偏红，而鹿色种马的颜色偏黄。最高称号为“栗王”，独有特性为“突破脚”，可以直接突破任何敌人的阻碍。

想获得王马首先要选好种马，刷出一匹优良、满意的种马是最关键的一步，判断其素质和天赋，需要看对它的评价和其4围的初始值颜色。首先看评价，对眼睛的评价必须是“森罗万象を收め”，对身躯的评价必须是“神しい气を放つ”，二者缺一就直接扔掉。然后4围的初始值，入手时，理论上速度至少为344，跳跃力为304，突破力为124，攻击力为184，如果有一项没有达到这4项数值也可以直接扔掉，因为初始值没达到这4项数值，就意味着此马4围不可能全部达到500，一般的马速度的初始值想达到344的不多，只有拥有汗血马血统的赤色马，在初始速度上有优势，在全部6种种马之中初期能力可以说是最优秀的。而共有赤、芦、青、鹿、黑、栗6色种马，而这6色就分别对应6匹名马，当最终升到5级之时，如果全部能力都在485以上，那么军马会同时习得两个特性，含一个特殊特性，称号也会变为名马的特殊称号。否则就算是相对应的颜色，数值不达标，练出来的马也不可能拥有6名马的称号。再来说为什么4围的初始值必须达到上述的数值才能练成全能力500的名马，这是由军马的成长峰值所决定的。每次升级时，速度的成长峰值上限理论上推测为40，跳跃力的成长峰值上限理论上推测为50，突破力的成长峰值上限理论上推测为95，攻击力的成长峰值上限理论上推测为80。一共4次升级的机会，大家做一个简单的算数就会发现，初始值+成长值要达到500的话，那么在成长值有上限的条件下，初始值必须达到多少才能完成目标。

具体升级时要注意以下事项。每匹马的成长值是浮动的，但怎么都不会突破我上述的上限值，而且每匹种马都有其4围上的弱项，也有其成长优势项，比如赤色马以速度见长，而鹿色马以跳跃力见长，黑色马则擅长攻击力的成长。一般来说，每次升级在其擅长的成长能力上，数值会有富余的点数，所以要尽量使其弱项的成长数值达到峰值数，具体情况要根据实际成长率计算以后再决定。升第2级的时候，只有极少数种马有很低的可能性获得特性。因为经测试，特性的获得其实是需要某单项能力值或4围能力值突破一个临界点，所以大家不用一味的强求在2级时就刷出特性。2级时可以专心判断4围能力值，注意培养弱项能力的成长值达到峰值是最关键的。3级和4级是最关键的阶段，不光要控制4围的能力值，还要刷出满意的特性和属性，好在大众特性只有5种，5选3的几率还是比较高的。如果前三次升级都获得了满意的成长，并且能力值都达到485以上，那么升到5级时就会获得特殊特性，这个是固定的，需要刷出另一个想要的特性和把握好4围能力值。

要再次重点强调的是，并不是说，拥有“森罗万象を收め”+“神しい气を放つ”评价的马就一定会成为“六名马”，前文就说过，如果初始能力值没达标，或者养育时没注意努力提升其成长率接近峰值，5级时4围能力值未达到能力值都达到485以上，那么即使是“森罗万象を收め”+“神しい气を放つ”评价的马，也会被练废，从而不能成为名马。当然也有例外，就是青色种马在能力值全都达到485以上，也不变称号，而且只有两属性的特殊情况出现，所以想练“绝影王”的玩家要特别注意培养青色种马每次升级时成长值接近峰值数。另外要说的是，不论是哪种名马都是有可能让4围全满的，但相对来说，别的马要比“赤兔王”更难练满一些。一是赤色种马的4围综合初始值比其它的马略高，二是赤色种马有一点速度能力值上的优势，而速度值又是所有马普遍存在的弱项，所以小红马比较容易4围全满，只要经过不断的努力加上永不言弃的精神，相信大家都会迎来完美的那天。

寂静岭

潜伏在记忆深处的恐怖回忆（第二部）

□责编/龙马 Vol.05

詹姆斯进入了自己内心的黑暗之中，并在里遇到了艾迪——自己另外的人格。随后詹姆斯又找到了似乎丧失了部分记忆的玛丽亚，以及之前有过一面之缘的安琪拉，虽然詹姆斯想尽一切办法想去解救玛丽亚，但还是无法阻止心爱的人再次离开自己……当詹姆斯向艾迪询问这一切的缘由时，等待他的，却是艾迪手中黑洞洞的枪口……

詹姆斯沿着腐朽的走廊走着，打开第一扇门后，他来到了另外一条通路上。通路的一侧立着一排已经生锈的铁隔栏，在铁隔栏的后面有一间独立出来的狭窄房间——是个类似刑务所的地方。四周几个像监狱的房间中还有怪物被关着，它们一边呻吟着一边摇晃着面前的铁隔栏。

看到眼前的景色，詹姆斯不由得转过脸去。虽然怪物被铁隔栏关着没有什么危险，但还是给他一种莫名的悲哀的感觉……这种悲哀的感觉让詹姆斯感到很不舒服。这里就是与我内心相称的地方么？我应该被关在牢笼里吗？难道我另外的人格"艾迪"所犯下的罪需要我来赎吗？

这时，历史资料馆中装饰的"托鲁卡刑务所"的照片画面在詹姆斯的大脑中一闪而过。是因为那张照片触发了我的妄想，而使其变为了现实么？还是说这里就是寂静岭黑暗历史的一部分？如果从历史博物馆开始推算位置的话，这里应该是在湖的很下面了吧。

为了摆脱现在这种压抑的感觉，詹姆斯穿过房间的通路，到达了对面的走廊。长长的走廊中并排着有两个房间，一个是个类似换衣间的地方，在确认没有特别的线索后，詹姆斯走进了另一个房间。

房间很宽敞，并且中央位置好像放置着什么很大的东西。詹姆斯凑过去看了一下，发现原来是个处刑台！为了绞首刑而准备的绳子像在召唤着受刑者一样螺旋状的盘在地上。詹姆斯突然感到一阵眩晕，仿佛看到了自己双手被缚在身后站在处刑台上的幻影……同时高高在上的法官正在宣判着詹姆斯的罪状：

"你欺骗了你自身，并且还企图逃避现实。因此在此宣判你的死刑！"

行刑人出现了，一个戴着布满红锈的三角头罩的巨人，把犯人的头按到了绞首架上仿佛像要马上结束犯人的生命似的飞快地拽动着绳索。

"救救我！"惊恐万分的詹姆斯拼命地摇晃着自己的脑袋，好不容易才把这个幻影从头脑中赶了出来。强忍住从喉咙深处涌上来的呕吐物，詹姆斯马上从黑暗恐怖的房间中逃出到了走廊上。

寻求解脱的詹姆斯彷徨着接着走进了最里面像是监视员等待室的房间。等待室里边的空间被设计成了武器库的样子。虽然里边中没有神明可以解救詹姆斯，但是还是有可以安慰弱小心灵的东西——来福枪和弹药，得到了象征支配的强大武器的詹姆斯立刻充满了自信，之前的恐惧也一扫而光。

詹姆斯沉浸在孩子般的满足感中，在这个有充足的弹药补给，使人感到安心的地方，詹姆斯真的有点不想再出去了，但是他明白，现在还是没解决任何问题。玛丽亚死了，自己没能救到她。这次绝对不能再让这种事情发生了，该去寻找玛丽了——自己必须要遵循命运的引导……

但过了许久，詹姆斯还是没有准备从等待室里出来，反而像是在逃避什么似的浏览着桌子上摊开的杂志，"也许上面会有某个医生留下的重要信息也说不定。"詹姆斯心中在为自己的逃避寻找着借口。

杂志上的大概内容都是与托鲁卡湖的诡异传说相关的，其中有一个版块的内容为：

「位于寂静岭中央位置的托鲁卡湖，是城镇主要的观光资源。可是这个美丽的湖泊也有不为人知的一面。这也许和其他城镇的古老的故事或怪谈一样，但实际情况却让人很难理解。因为托鲁卡湖一切的诡异传说都是基于事实的基础上流传开来的。

一九一八年十一月，于大雾中出航的观光船巴罗内斯号，过了回航时间后仍然没有返回。数小时之后，当大雾散去，湖面上却没有了观光船的影子。

"可能是由于大雾影响了船的视野，随后又因为某种原因导致了沉船。"当时的新闻记者是这么记述此事的。虽然警察也进行了大规模的搜索，但是仍然连船的碎片也没有发现。虽然很难让人接受，但这件事确实是真的发生了，并且当时船上连同船员和乘客在内的十四人不要说幸存者，甚至连尸体都没有找到。

更加异常的事件是一九三八年发生的。与上次的巴罗内斯号不同，这次只发现了船体，但被发现的船体上空无一人并且船体也没有受创的痕迹，没有任何理由能够解释船上的乘客为什么都不见了。」

合上杂志后，詹姆斯并没有把上面的内容太放在心上，他认为那不过是与发现UFO、宇宙人或原始人之类的哗众取宠的三流新闻一样无聊，肯定不会是医生为了治疗患者留下的信息……难道这也是自己的妄想？

为了证明自己现在还是正常的，詹姆斯终于下决心走出房间，沿等待室前面的走廊一直走，詹姆斯来到了一个有铁板盖着的洞穴前面。洞、洞、洞……又是一个洞。詹姆斯不禁自嘲地笑了笑。这个洞到底是自己的妄想还是寂静岭隐藏的秘密。看来必须要把这一切弄清楚了。

3

詹姆斯从洞中落下来后到了一个满是砖瓦的地方，一个有如废墟一般但却很狭小的空间。四周墙壁的表面好像被什么东西啃噬过一样变得千疮百孔。比起上一层的刑务所，这里破败的程度显得更深了一层。向前走了几步后，詹姆斯眼前出现了一台门已经打开了的升降机——就是仓库和工厂里运送货物时常使用的那种。

"还要往下啊……"詹姆斯虽然对再往下深入是否能找到答案已经不抱任何期待了，但他还是没有太犹豫，径直走了进去，一进入升降机，虽然没有按任何按钮，但是升降机的门还是像上次那样自动关闭了，透过正在下降的升降机的铁栅栏，詹姆斯可以看到外侧的岩石蜿蜒不绝，一直延伸到无尽的黑暗之中……

升降机停止后，詹姆斯来到了建筑物内部的通路，但是墙壁的四周并没有太多破败的痕迹，显得很正常。但在詹姆斯探索通路的过程中反复碰到了很多次岔路，并且在每个岔路分枝的尽头都会有一个向下的阶梯，仿佛像陷入了无穷无尽的迷宫之中一样。詹姆斯尝试着从其中一个阶梯走了下去，下到了由金属丝网搭成的通路上，但是他马上发现网的下面似乎有什么东西在蠕动着，竟然是在索鲁大道隧道中袭击过他的那个有吸盘的怪物！

回想起当初在隧道中的遭遇，詹姆斯不觉地后退了几步。这时从丝网通路的另一边也传来了"嘎呛、嘎呛"的某种拖着地走路的声音，詹姆斯赶忙拿起了手中的手电去确认，当他看清是什么东西后额头上不禁冒出了冷汗——就像历史资料馆中的画像展示的那样，手持着长枪三角头怪物追过来了！

这时詹姆斯已经顾不得要去为玛丽亚报仇什么的了，求生的本能让他马上逃回了上面的一层。在巨大的压力下，为了躲避三角头怪物的追击，詹姆斯在迷宫般的道路中漫无目的地跑着，在胡乱的下了一层又一层后，随后经过了很长的阶梯后，詹姆斯到达了一个让他意想不到的地方。

房间里被铁隔栏分成了两半，对面一边的单独房间里正坐着一个詹姆斯熟悉的女人。

"玛丽亚！"詹姆甚至怀疑起自己的眼睛来。本应该早被三角头杀死的玛丽亚现在就坐在詹姆斯的面前。

"你还活着吗？玛丽亚！你有受伤吗？你没事吗！"

"托你的福，我没事。"玛丽亚耸了耸肩。

"虽然被怪物抓了起来，但是很幸运我没受伤。"

"太好了！在电梯的前面你被怪物捉住时，我还以为你已经被三角头怪物杀掉了呢。"

"你说什么呢？什么电梯？"玛丽亚倾斜着自己的脑袋，露出了不解的表情来。

"就是在不久前啊！难道你都忘了吗？"詹姆斯反而更加不解。

"在医院地下室的通路上和你走散之后，虽然不知道你后来又碰到了什么……你肯定你没有看错人么？你啊，从前就是这么粗心大意的，是不是你自己记错了啊。"玛丽亚深呼了一口气后说道。

"走散？从前？玛丽亚你到底在说些什么呢？"

"你难道忘记了么，在旅馆忘记东西的那次，你还说肯定没有东西落在旅馆里……结果不还是有东西忘在那里了吗？就是那个录影带。"

"为什么你会知道这件事，那应该是……"詹姆斯疑惑起来。

那应该是玛丽和他的回忆才对啊，为什么才认识几天的玛丽亚会知道这件事……难道？！

等詹姆斯回过神来，发现玛丽亚正以冰冷的眼神看着他——仿佛能看清他的内心一样。

"我不是玛丽。"

"啊，你应该是……玛丽亚……"

"你要是真这么期望的话，也许就是的。但是不管怎么说，我就是我。活得好好的，不信你感觉一下试试。"

玛丽亚那白皙的手腕从铁隔栏的缝隙中伸了出来，抚摸着詹姆斯的脸颊。感觉很柔软、很温暖，滑滑的手指带来的触觉，仿佛像能把詹姆斯吸进去一样。

"那个，快过来救我吧，隔着这么个铁栅栏也没法好好跟你说话。"

"好，我马上过去救你，等着我！"詹姆斯一边频频回头看着玛丽亚一边依依不舍地回到了上层。

"那个房间的出入口应该就在铁隔栏的那一侧，虽然这里的通路像迷宫一样难走，但还是要马上赶到那边去。其他的问题等到了以后再考虑就好了。"詹姆斯在心里计划着。

4

每周只有五十美金。要在充满烤肉气味的污浊空气中一直站着艰苦地工作，并且还要时刻忍受男人们色眯眯的视线和骚扰。

郁闷、压抑，讨厌自己，我想要去死，要去死。

不知不觉中在男性顾客们充满调戏意味的碰触中，她似乎看到了自己的爸爸和哥哥那邪恶的眼神和悄悄伸过来的

黑手……

无法忘记，爸爸和哥哥曾经对自己做过的那些事情，这种有如刻印一般的阴影怎么也无法消除。

不要啊！不要用那种讨厌的眼神看我！

“爸爸，哥哥……不要，不要碰我！讨厌！”

大叫着，安琪拉从本来就很轻的睡眠中惊醒了过来，不安地环顾着室内的一切，虽然这里有点像故乡家中自己的房间，但墙壁好像有血肉附着一样，散发着恶臭并使人感到非常恶心。突然间安琪拉好像感到了有谁在喘着粗气慢慢地向自己靠近……

尖锐的声音划破空气从黑暗中传过来，擦过了詹姆斯的脸颊。詹姆斯立即反射性地举起了手中的来福枪，但突如其来的情况还是使他失去了自己的重心一下坐倒在下水道的污水中。远远地传来了一阵恶臭，有什么东西过来了，是三角头！

危急关头，詹姆斯似乎连站起来的时间都没有，直接坐在污水中用来福枪开起火来。手枪无法比拟的威力虽然立刻把三角头轰倒在地，但是好像并没有给予其致命的伤害，三角头仿佛像只受了轻伤一样又缓缓的爬了起来。

“该死！”詹姆斯只能选择马上逃走，把这种怪物当作对手简直是在开玩笑。玛丽亚还在等着自己呢。

詹姆斯在污水中拼命地跑着，终于看到了一个梯子并爬了上去，出来后他发现现在的地方与刚才像迷宫般的下水道相比简直是另外的世界，是一个詹姆斯从未来过的地方。

“不要！不要，爸爸！”从远处的门里边传来了女人的悲鸣。

难道是玛丽亚？詹姆斯急忙跑过去打开门闯了进去，发现里面的房间一副起居室的样子，甚至还有一台电视机在，但是整个房间除了这台电视机外，就是被蠢蠢欲动的肉包围着的诡异空间了。

怎么回事？为什么在这里会有这样的地方？詹姆斯正奇怪着，但他的思考马上被怪物的出现所打断了。这是一只新种类的怪物，像人一样的两块肉块覆盖在一块床板上，并且从床的四角伸出的两只手和脚就像床脚一样支撑着这个奇怪的物体一点点向前挪动着。

突然间这个像床一样的怪物就像熊站立起来威慑敌人一样，也利用它的两只脚站了起来，扭曲的脸孔，歪斜的嘴也像是在咀嚼着什么似的呓语着。

詹姆斯立刻向床怪举起了手中的来福枪，在连珠炮似火力面前，伴随着哀号，怪物无力地倒下了。在房间角落里的安琪拉却面无表情地看着眼前所发生的一切。

詹姆斯仿佛对在这种时候能够与她再会并没有觉得不可思议，就像遇见艾迪时那样，他们既然都是詹姆斯头脑中妄想的产物的话，在哪里遇到他们都是不稀奇的。

“没事吧。受伤了吗？”

听到詹姆斯的声音后，安琪拉的脸上又恢复了表情，但是那却是一种把自己的愤怒与怨恨一口气喷发出来的表情，她跳起来发疯似的拿起电视机向怪物的尸体上砸去。看到她这种突然的感情宣泄，詹姆斯赶忙上前去制止。

“安琪拉，冷静一下。”

“你不要命令我！”安琪拉咬牙切齿地回答道。

“我没有打算命令你啊。”

“那你这是想干什么，想假装温柔么？我知道你肯定是有阴谋的！”

“不，我没有……”

“不要再骗我了。你是不是也想像那些男人一样打我？你想干什么就干好了。对于你们这种渣滓，我的感受又算得了什么！”

“安琪拉……”詹姆斯靠近安琪拉用手在她的肩上轻轻的安抚着。

“不要碰我，很讨厌啊！”安琪拉强烈地拒绝了詹姆斯的好意，并且还用憎恶轻蔑的眼神看着他说。

“……詹姆斯，你说过你的妻子已经死了是吧？”

“啊，她是病死的……”

“是吗？其实她是因为你不需要她而被抛弃后才死的吧，是你又有另外的女人了吧？”

安琪拉诡异地笑着走出了房间，詹姆斯一直表情严肃地看着她的背影慢慢消失，因为玛丽的事情而被侮辱使他感到很气愤。但是他也理解这不能全怪安琪拉，她好像与某些男人有过很不好的回忆，即使别人想要帮助她，现在这样的她也不会接受吧。

5

詹姆斯现在没有空闲去考虑安琪拉的事情，马上去解救玛丽亚才是他最主要的目标。幸运的是出了刚才的房间，外面的通路不是很复杂。詹姆斯一边调查着路过的房间，一边寻找着向前的道路。终于在长长的通路尽头他发现了一个铁门，透过铁门上的小窗户，詹姆斯看到了房间内他一直牵挂的人。

“玛丽亚！”詹姆斯高兴地敲打着铁门，他甚至想马上用来福枪打坏门锁闯进去，但仔细一看才发现门其实是没有上锁的，于是他马上就推门冲了进去。

詹姆斯本来还期待玛丽亚会马上扑上来热吻自己的，但是遗憾的是并没有人迎上来，屋内也是一片死寂……

“玛丽亚？”詹姆斯皱了下眉头，因为他闻到了一股微微的异臭，难道是血的味道？

他看到了玛丽亚……她此刻正横卧在床板上，大量的鲜血已经染红了她周围的一切。

“啊，这是怎么回事？……”詹姆斯茫然地走到玛丽亚的旁边，跪倒在她的床前。

“玛丽亚，玛丽亚！”詹姆斯发疯似地叫着她的名字，但玛丽亚的身体只能无力地随着詹姆斯的手摆动着……

“这……这到底是怎么了，为什么会这样……”

玛丽亚再一次，并且这次是真的离开了詹姆斯。曾经被打落谷底后又被救上来的詹姆斯的内心，现在又再次坠落到了无尽的悲痛之中。

“……玛丽！”看着玛丽亚已经没有生机的面孔，詹姆斯嘴里念起了亡妻的名字。

与那个时候一样。当妻子死的时候……我……。沉重的记忆在詹姆斯的脑中像漩涡一样回旋着——那个混沌不清的黑暗的记忆……

詹姆斯缓慢的站起身来，仿佛一个没有了灵魂的躯壳。当他带着空洞的表情注视着玛丽亚的遗体时，突然发现她的胸口有一个被枪击后留下的洞，难道……玛丽亚不是病死而是……

如果是这样的话，杀玛丽亚的会是谁？开枪杀死她的会是？！

要想得出结论似乎不是很难，甚至不用去细想。如果这是去过了刑务所的人干的话，嫌疑人就只有安琪拉，还有艾迪……因为只有艾迪手里有枪。

难道是他？是他杀了玛丽亚吗？

“——杀人其实是很简单的吧？”艾迪以前曾这么说过。他那令人毛骨悚然的笑容又一次在詹姆斯的头脑中浮现出来。“——把枪口对在脑袋上，砰！”

那个家伙的心理肯定有问题。可能在来这个城镇之前就已经因为杀人而被警察通缉了，所以才逃到这里来的吧？詹姆斯为了寻找艾迪向房间外走去，是为了给玛丽亚的报仇？……可能詹姆斯本身并没有这样强烈的意识，反而是对艾迪的恨意让他无法控制自己。他想知道艾迪为什么要杀玛丽亚，并且他也想把两次没有保护好玛丽亚的悲痛释放到别人身上，藉此来得到自身的解脱——这正是詹姆斯“黑暗”的地方。

“这里是？……”

詹姆斯从通路出来到了一个很宽广的地方。脚下的感觉告诉詹姆斯他现在正站在一片土地的上面。但是他并不觉得已经从迷宫里来到了外面。于是詹姆斯用手电照了照四周，确认周围还是有墙壁包围着，并且土地上还立着很多石头——是墓碑。原来这里是墓地……迷宫尽头的场所竟然是这种地方。可能是南北战争的战俘或刑务所的囚犯被处刑后埋葬的地方吧。詹姆斯正想着，这时候一块墓碑上的名字吸引了他的注意力——上面的名字似乎在哪里见过。

“沃鲁塔·萨利文”

曾经是在伍德赛得公寓中一份很老的报纸上出现过的一个名字的。詹姆斯一边觉得不可思议一边观察着另外刻有名字的石碑。当他又看到其他石头上的也刻着自己熟悉的名字时不由得愕然站在了原地。

“艾迪·杜不洛斯基”，“安琪拉·奥拉斯克”……

如果这两个名字还可以说是偶然的话，接下来出现的另外的一个名字就绝对不能用偶然来解释了。

“詹姆斯·桑德兰德”！

三个人的墓碑并排罗列着，并且墓穴里边都是空的，仿佛像饥饿的张着血盆大口的野兽一样，等待着死亡者被埋葬进来。

这一切只可能会是艾迪搞的鬼，杀了大家之后再自杀——只有像他这种心理有问题的人才能做出这种事来。但是为什么没有准备玛丽亚的墓穴呢？不是他杀死的玛丽亚吗？突如其来的情况把詹姆斯搞糊涂了。

詹姆斯又仔细地观察了下这三个墓穴，发现刻有自己名字的墓穴与其他两个不同，通过手电的光能发现里面有通向下面的阶梯，好像是通往下一个场所的入口，或者也许是通往死亡的国度也说不定……

詹姆斯走进了自己的墓穴，楼梯的尽头是一条笔直的通路。沿着通路一直走就发现不远处出现了一个铁门，开门进入后突然袭来的冷气使詹姆斯不由得打了个冷颤——原来是间冷藏库。青白色的手电灯光透过詹姆斯嘴里吐出的白雾使远处的一个人影显现出来，正是詹姆斯要找的那个人。

“艾迪……你呆在这种地方干什么？”詹姆斯问道，并且端起了手中的来福枪，做好了随时开枪的准备。毕竟对方手里也有枪，为了自卫他不得不这么做。

“如你所见啊。”艾迪微笑着说。

“那个家伙说了，那个从猪窝里生出来的混蛋家伙！他说我是个从头到脚都是肥油的死胖子！”艾迪怪异地笑着。

“哈哈，是这样，我是一个傻瓜，是一个又胆小又没用的胖子……但是，就算你聪明又体育万能又能怎样，死了还不都一样？如果有人敢蔑视我，我就一枪毙了他！”艾迪大叫着，比在食堂时还要疯狂。

“是的艾迪，就像你说的那样。”詹姆斯尽量不想去刺激艾迪。

“哈，詹姆斯，果然你也认为我是笨蛋啊！”

“不，艾迪我没有……”

“不用骗我了，从一开始你就把我当成一个傻瓜，就因为我是一个胖子而看不起我！我要杀了你！詹姆斯！”

詹姆斯这次抢在艾迪扣下板机之前先开火了，但是他故意打偏只是想吓唬一下艾迪。被吓怕的艾迪仓皇逃进了隔壁的房间里。

詹姆斯没有马上追过去。因为他现在真的有点不知道应该怎么做了。

艾迪为什么会变成现在这个样子？还有是不是他杀的玛丽亚？看来在这种情况下是不会问出什么了……

但是詹姆斯现在已经无法后退了，之前进来的洞口竟不知什么时候已经消失了……

为了看清楚自己的命运，还有为了能够与玛丽再会——詹姆斯只能一直向前了。（未完待续）

新作游戏发售表

进入12月，各机种上的重头游戏开始陆续出现在我们的面前。备受瞩目的Xbox360大作《失落的奥德赛》已经发售，玩家们可以一睹其真容了。能够引发很多老玩家回忆的Wii动作游戏《梦精灵·星降夜物语》已经迎来了发售日，喜爱前作的玩家不应错过。近期掌机上受关注的作品非常多，大家可以尽情挑选。 □责编/菁子

PS2

12月11日			
美国大学狂人篮球08	NCAA March Madness 08	SPG	EA
NEOGEO斗技场	NeoGeo Battle Coliseum	FTG	SNK PLAYMORE
摇滚乐队	Rock Band	RAG	MTV Games
12月13日			
鬼魂传承	スペクトラルジ—ン	RPG	IDEA FACTORY
TOCA赛道驰骋者3	TOCAレ—スドライバ—3	RAC	Interchannel
被掳之心 为君闪耀	はかれなは—と—君がために輝きを—	AVG	Russell.pure
12月17日			
究级大越野 突破控制	MX vs. ATV Untamed	RAC	THQ
12月20日			
秋蝉鸣泣之时祭 片游	ひぐらしのなく頃に祭 カケラ遊び	AVG	Alchemist
我自己，你自己	Myself；Yourself	AVG	Yeti
实况力量职业棒球14决定版	実況パワフルプロ野球14決定版	SPG	KONAMI
火影忍者疾风传 终极加速2	NARUTO疾风传 ナルティメットアクセル2	FTG	NBGI
Pia快餐店之恋G.O.夏祭	Piaキャロットへようこそ!! G.O.サマーフェア	AVG	Piacci
12月27日			
XYANIDE	ザイナイド	STG	ERTAIN
疯狂老虎机9 欢迎&欢迎2	スロッターUPマニア9 めんそ—れ&めんそ—れ2	TAB	Dorasu
超级机器人大战OG外传	超级机器人大战OG外传	SLG	BANPRESTO
神曲奏界Polyphonica 3&4话完结篇	神曲奏界ポリフォニカ3&4话完结篇	AVG	PROTOTYPE
2008年1月17日			
School Days L×H	School Days L×H	AVG	Interchannel
2008年1月24日			
幸运星 陵樱学园 樱藤祭	らき☆すた 陵櫻学園 櫻藤祭	AVG	角川书店
2008年1月31日			
IZUMO2 学园狂想曲 双重指挥	IZUMO2学園狂想曲ダブルタクト	AVG	GN Software
放学后的白银乐章	放课后は白银の调べ	AVG	Dimple
宿命传说2导演剪辑版	テイルズオブディスティニー2ディレクターズカット	RPG	NBGI
凉宫春日的困惑	凉宫ハルヒの户惑	AVG	BANPRESTO
Your 秋之回忆 女生版	ユア メモリーズオフ ガールズサイド	AVG	5gk
2008年1月发售预定			
DDR迪斯尼频道	Dance Dance Revolution: Disney Channel	RAG	KONAMI
哈维博德曼 律师	Harvey Birdman：Attorney at Law	AVG	CAPCOM
与海兽同行 史前探险	Sea Monsters：A Prehistoric Adventure	AVG	DSI
世界扑克冠军赛	World Championship Cards	TAB	Crave
世界冠军杯彩球战	World Champion Paintball	STG	THQ
Elminage 暗之巫女与诸神的指轮	エルミナージュ 暗の巫女と神々の指轮	RPG	Starfish
2008年2月7日			
美少女梦工厂5	プリンセスメーカー5	SLG	Cyberfront
2008年2月14日			
12RIVEN 完全心灵犯罪	12RIVEN the Ψclíminal of integral	AVG	KID
D.C.原点	D.C.—ダ・カーポ— the Origin	AVG	Sweets
毒粉	ポイズンピンク	RPG	BANPRESTO
2008年2月21日			
梦精灵 入梦	NiGHTS into dreams...	ACT	SEGA
终极护送2深夜的甘甜之棘	ラストエスコート2 深夜の甘い棘	SLG	D3 Publisher
2008年2月28日			
花色蛋糕	プティフール	AVG	IDEA FACTORY
吸血奇谭 月结	吸血奇譚ムーンタイズ	AVG	Interchannel Holon
鸟之星 浮游星球	トリノホシ Aerial Planet	AVG	日本一
爱情泡泡糖2 第一名	φなる・あぷろーち2 1st priority	AVG	Princess Soft
2008年2月发售预定			
毁灭全人类 解放威廉	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	AVG	THQ
DT赛手 激情燃烧	DT Racer Refuelled	RAC	Valcon Games
超能奔跑者	Iridium Runners	RAC	South Peak
心灵传输者	Jumper	ACT	Brash
快刀赛车	RC Mini Chopper	RAC	Valcon Games
索尼克滑板 失重	Sonic Riders：Zero Gravity	RAC	SEGA
奇幻精灵事件簿	The Spiderwick Chronicles	AVG	Sierra
玩具高尔夫	Toy Golf	SPG	DSI
卡拉OK总动员 美国偶像返场	Karaoke Revolution Presents American Idol Encore	RAG	KONAMI
2008年3月20日			
碧城	アオイシロ	AVG	SUCCESS
2008年3月发售预定			
暗夜杀机 结果	Obscure：The Aftermath	AVG	Playlogic
世嘉全明星网球	SEGA Superstars Tennis	SPG	SEGA
2008年4月24日			
H2O PLUS	H2Oプラス	AVG	角川书店
2008年4月发售预定			
常青之国	ティル・ナ・ノーグ	RPG	SS-Alpha
火绒花	エーデルブルーメ	AVG	IDEA FACTORY
雇佣兵2战火世界	Mercenaries 2：World in Flames	STG	EA
星球大战 原力解放	Star Wars：The Force Unleashed	ACT	Lucas Arts
2008年5月发售预定			
虚幻勇士 追求无限	Code Lyoko：Quest for Infinity	ACT	Game Factory
2008年发售预定			
PRISM ARK AWAKE	プリズム・アークAWAKE	RPG	5gk
想要恩普萨	ほしがりエンプーサ	SLG	TAKUYO
恋姬↑梦想	恋姬↑梦想	AVG	Yeti

Wii

12月11日			
阿加莎·克里斯蒂 童谣谋杀案	Agatha Christie：And Then There Were None	AVG	TAC
加菲猫 现实世界历险记	Garfield Gets Real	ACT	DSI
M&M卡丁车	M&M's Kart Racing	RAC	DSI
嘻哈飚车族	Pimp My Ride	ACT	Activision
与海怪通行 史前探险	Sea Monsters：A Prehistoric Adventure	AVG	DSI
冠军拳击赛	Showtime Championship Boxing	SPG	DSI
魔法飞球 季节2	Super Swing Golf：Season 2	SPG	TECMO
12月13日			
式神之城Ⅲ	式神の城Ⅲ	STG	ArcSystem
直升机Wii 冒险飞行	プチコプターWii アドベンチャーフライト	SLG	ArcSystem
我们爱高尔夫	We Love Golf!	SPG	CAPCOM
陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫	チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫	RPG	SQUARE ENIX
★梦精灵 星降夜物语	ナイツ 星降る夜の物语	ACT	SEGA
12月14日			
超级卡丁车	Myth Makers：Super Kart GP	RAC	Conspiracy
12月18日			
经典英式车赛	Classic British Motor Racing	RAC	Bold Games
印地安纳波里斯500大赛	Indianapolis 500 Legends	RAC	Destineer
川崎沙滩车	Kawasaki Quad Bikes	SPG	Bold Games
国际儿童足球赛	Kidz Sports Basketball	SPG	Bold Games
神话制造者 末日宝石	Mythmakers：Orbs of Doom	ACT	Bold Games
装载卡车竞赛2	Rig Racer 2	RAC	Bold Games
12月20日			
实况能量棒球Wii决定版	実況パワフルプロ野球Wii決定版	SPG	KONAMI
雪女大旋风 纱雪与小雪的冰冻大骚动	雪ん娘大旋风 さゆきとこゆきのひえひえ大骚动	STG	Starfish
疯狂攀登者Wii	クレイジークライマーWii	ACT	日本SYSTEM
小猫和魔法帽	にゃんこと魔法のぼうし	AVG	Ubisoft
小狗和魔法帽	わんこと魔法のぼうし	AVG	Ubisoft
12月27日			
合金弹头完全版	メタルスラッグコンプリート	ACT	SNK PLAYMORE
人生游戏Wii	人生ゲームWii	TAKARA	TOMY
Simple Wii系列Vol.3 THE赌场·聚会	SIMPLE WiiシリーズVol.3 THEパーティー·カジノ	TAB	D3 Publisher
Simple Wii系列Vol.4 THE射击·动作	SIMPLE WiiシリーズVol.4 THEシューティング·アクション	TAB	D3 Publisher
弹子机动战士高达Ⅱ 哀 战士篇	パスチロ机动战士ガンダムⅡ 哀 战士编	ETC	NBGI
交响情人梦Dream☆Orchestra	のだめカンタービレ ドリーム☆オーケストラ	RAG	NBGI
12月发售预定			
上海	上海	PUZ	SUCCESS
2007年发售预定			
阿尔戈斯战士 体力冲击	アルゴスの战士 マッスルインパクト	ACT	TECMO
2008年1月24日			
★任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザーズX	ACT	任天堂
2008年1月31日			
家庭滑雪	ファミリースキー	SPG	NBGI
2008年1月发售预定			
暴力橄榄球 大联盟	Blitz：The League	SPG	Midway Games
炸弹人岛	Bomberman Land	ACT	HUDSON
战火兄弟连 30号高地之路	Brothers in Arms：Road to Hill 30	FPS	Ubisoft
钓鱼魔人	Cabela's Monster Bass	SPG	Activision
犯罪现场 铁证如山	CSI：Hard Evidence	AVG	Ubisoft
摇摆回转公园	Furu Furu Park	ACT	Majesco
哈维博德曼 律师	Harvey Birdman：Attorney at Law	AVG	CAPCOM
川崎水上摩托	Kawasaki Jet Ski	SPG	Bold Games
埃及祖玛 法老的挑战	Luxor：Pharaoh's Challenge	PUZ	Mumbo Jumbo
2008年发售预定			
Wii Music	Wii Music	RAG	任天堂
突击高级战争W	突击ファミコンウォーズW	SLG	CAPCOM

PS3

12月10日			
黑暗地带 战区51	BlackSite：Area51	ACT	Midway Games
虚幻竞技场 Ⅲ	Unreal Tournament Ⅲ	STG	Midway Games
12月11日			
美国大学篮球2008	NCAA March Madness 08	SPG	EA
半条命2橙色合集	Half-Life 2：The Orange Box	FPS	EA
12月12日			
历史频道 太平洋之战	History Channel：Battle For the Pacific	ACT	Activision
12月13日			
★GT赛车5 序章	GRAN TURISMO 5 PROLOGUE	RAC	SCE
12月17日			
究级大越野 突破控制	MX vs. ATV Untamed	RAC	THQ
2008年1月8日			
钓鱼魔人	Cabela's Monster Bass	SPG	Activision
NFL巡回赛	NFL Tour	SPG	EA
2008年1月15日			
迷雾	Haze	STG	Ubisoft
2008年1月21日			
火爆狂飙 天堂	Burnout Paradise	RAC	EA
2008年1月31日			
★恶魔猎人4	デビルメイクライ4	ACT	CAPCOM
世嘉拉力REVO	セガラリーREVO	RAC	SEGA
魔界战记Disgaea3	魔界战记ディスガイア3	RPG	日本一
2008年1月发售预定			
罪恶旧金山	Hei$t	ACT	Codemasters
2008年2月5日			
杀戮俱乐部	The Club	ACT	SEGA
卡拉OK总动员 美国偶像返场	Karaoke Revolution Presents American Idol Encore	RAG	KONAMI
恐龙猎人	Turok	FPS	Touchstone
2008年2月12日			
前线 战争燃料	Frontlines：Fuel of War	FPS	THQ
双重世界	Two Worlds	RPG	South Peak
2008年2月18日			
FIFA街头足球3	FIFA Street 3	SPG	EA
2008年2月26日			
死刑犯2充血	Condemned 2：Bloodshot	ACT	SEGA
暗黑地带	Dark Sector	FPS	D3 Publisher
转折点 自由陨落	Turning Point：Fall of Liberty	FPS	Codemasters
2008年3月6日			
龙如 见参	龙如 见参	ACT	SEGA
2008年3月发售预定			
战地 叛逆连队	Battlefield：Bad Company	FPS	EA
世嘉全明星网球	SEGA Superstars Tennis	SPG	SEGA
终结战争	Tom Clancy's EndWar	RTS	Ubisoft
2008年4月发售预定			
杀戮地带2	Killzone2	FPS	SCE
小小大星球	LittleBigPlanet	ACT	SCE
2008年5月发售预定			
致命惯性	Fatal Intertia	RAC	KOEI

XBOX360

12月11日			
美国大学篮球2008	NCAA March Madness 08	SPG	EA
12月13日			
式神之城 Ⅲ	式神の城 Ⅲ	STG	ArcSystem
炽焰帝国 末日之环	ｷﾝｸﾞﾀﾞﾑｱﾝﾀﾞｰﾌｧｲｱ：ｻｰｸﾙｵﾌﾞﾄﾞｩｰﾑ	RPG	Microsoft
12月17日			
究级大越野 突破控制	MX vs. ATV Untamed	RAC	THQ
12月19日			
感官足球世界	Sensible World of Soccer	SPG	Microsoft
2008年1月31日			
★恶魔猎人4	デビルメイクライ4	ACT	CAPCOM
世嘉拉力REVO	セガラリーREVO	RAC	SEGA
2008年1月发售预定			
火爆狂飙 天堂	Burnout Paradise	RAC	EA
钓鱼魔人	Cabela's Monster Bass	SPG	Activision
国际象棋大师Live	Chessmaster Live	TAB	Ubisoft
罪恶旧金山	Hei$t	ACT	Codemasters
NFL巡回赛	NFL Tour	SPG	EA
转折点 自由陨落	Turning Point：Fall of Liberty	FPS	Codemasters
2008年2月5日			
恐龙猎人	Turok	FPS	Touchstone
2008年2月发售预定			
战地 叛逆连队	Battlefield：Bad Company	FPS	EA
杀戮俱乐部	The Club	ACT	SEGA
FIFA街头足球3	FIFA Street 3	SPG	EA
前线 战争燃料	Frontlines：Fuel of War	FPS	THQ
心灵传输者	Jumper	ACT	Brash
奇幻精灵事件簿	The Spiderwick Chronicles	AVG	Sierra
宇宙战争 地球突袭战	Universe at War：Earth Assault	RTS	SEGA
汽车驾驶员	The Wheelman	ACT	Midway Games
卡拉OK总动员 美国偶像返场	Karaoke Revolution Presents American Idol Encore	RAG	KONAMI

NDS

12月13日			
恋星革命 闪亮舞台	きらりん☆レボリューション キメ☆きらステージ	ETC	KONAMI
旋转公主 梦之白色四重奏	くるくるプリンセス 梦のホワイトカルテット	ACT	SPIKE
12月20日			
茶犬大冒险 美梦世界旅行	お茶犬の大冒険 ほんわか梦みる世界旅行	ACT	MTO
孤岛冒险 小岛屿的大秘密	サバイバルキッズ 小さな島の大きな秘密	AVG	KONAMI
网球王子 抽击扣杀 边线天才	ﾃﾆｽの王子様ﾄﾞﾗｲﾋﾞﾝｸﾞｽﾏｯｼｭ！ｻｲﾄﾞｼﾞｰﾆｱｽ	SPG	KONAMI
粉色街道 闪亮音乐之夜	ﾋﾟﾝｷｰｽﾄﾘｰﾄ ｷﾗｷﾗ☆ﾐｭｰｼﾞｯｸﾅｲﾄ	ETC	Dimple
★最终幻想Ⅳ	ファイナルファンタジーⅣ	RPG	SQUARE ENIX
高速卡片战斗 卡片英雄	高速カードバトル カードヒーロー	TAB	任天堂
2007年发售预定			
★忍者外传 龙之剑	NINJA GAIDEN Dragon Sword	ACT	TECMO
2008年1月3日			
符文工房2	ルーンファクトリー2	RPG	MMV
2008年1月17日			
来自深渊	フロム・ジ・アビス	RPG	Sonic Powered
马里奥与索尼克AT北京奥林匹克	マリオ&ソニックAT北京オリンピック	SPG	任天堂
2008年1月24日			
可爱小猫DS	かわいい子猫DS	SLG	MTO
紧急出口EXIT DS	非常口EXIT DS	ACT	TAITO
2008年1月31日			
放学少年	放课后少年	AVG	KONAMI
虫师 天降里	虫师 天降る里	SLG	MMV
2008年2月7日			
大家集合！解谜聚会	みんな集まれ！クイズパーティー	ETC	ERTAIN
2008年2月14日			
心跳回忆女孩版 第二季	ときめきﾒﾓﾘｱﾙ ｶﾞｰﾙｽﾞｻｲﾄﾞ ｾｶﾝﾄﾞｼｰｽﾞﾝ	SLG	KONAMI
北斗神拳 北斗神拳传承者之道	北斗神拳 北斗神拳传承者之道	ACT	SPIKE
火影忍者疾风传 大乱战！影分身绘卷	NARUTO疾风传 大乱战！影分身绘卷	ACT	TAKARA TOMY
2008年2月21日			
世界树迷宫Ⅱ 诸王的圣杯	世界树の迷宫Ⅱ 诸王の圣杯	RPG	ATLUS
2008年2月24日			
伊苏DS	イースDS	RPG	Holon
伊苏Ⅱ DS	イースⅡ DS	RPG	Holon
2008年发售预定			
★勇者斗恶龙Ⅸ 星空守望者	ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人	RPG	SQUARE ENIX
勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁	RPG	SQUARE ENIX

PSP

12月17日			
究级大越野 突破控制	MX vs. ATV Untamed	RAC	THQ
12月20日			
携带卫星导航2	MAPLUSポータブルナビ2	ETC	Edia
PATAPON	パタポン	SLG	SCE
凉宫春日的约束	凉宫ハルヒの约束	AVG	NBGI
12月27日			
XYANIDE	ザイナイド	STG	ERTAIN
星海传说1首次出发	ｽﾀｰｵｰｼｬﾝ1 ﾌｧｰｽﾄ ﾃﾞｨﾊﾟｰﾁｬｰ	RPG	SQUARE ENIX
2008年1月10日			
零式舰上战斗记 贰	零式舰上战斗记 贰	STG	Global A
2008年1月24日			
公主联盟	ユグドラ・ユニオン	RPG	STING
2008年1月31日			
大战略Ⅶ超越	大战略Ⅶエクシード	SLG	SS-Alpha
世嘉拉力REVO	セガラリーREVO	RAC	SEGA
2008年2月7日			
编码灵魂 被继承的理想	Coded Souls受け继がれしイデア	RPG	SCE
★基连的野望 阿克西斯的威胁	ギレンの野望 アクシズの胁威	SLG	NBGI
2008年2月21日			
★大蛇无双	无双OROCHI	ACT	KOEI
2008年3月13日			
★怪物猎人Portable 2nd G	モンスターハンターポータブル2nd G	ACT	CAPCOM
2008年3月发售预定			
★战神 奥林匹斯之链	God of War：Chains of Olympus	ACT	SCE
终结战争	Tom Clancy's EndWar	RTS	Ubisoft